Gamenews

OS PREVIEWS MAIS QUENTES

RIDGE RACER - N64
KIRBY 64 - N64
MOBIL 1: RC - PS
E MUITO MAIS

SQUARE MILLENNIUM

FINAL FANTASY IX
FINAL FANTASY X
FINAL FANTASY XI

GRANDIA II

BATALHAS COM MUITO MAIS AÇÃO

GAMERS

ANO VI
NÚMERO 55
R$ 2,90

escala
PROGAMES

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

RAZIEL FAZ SEU APARECIMENTO NO DREAMCAST

BH GUN SURVIVOR

RR: JAIL BREAK

UNDER COVER 2025

D3: MERCENARY

TEKKEN TAG TOURNAMENT

LOUCURA EM QUATRO RODAS NO DREAMCAST

multi show
CANAL GLOBOSAT

GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo / SP
Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Produção: Nilson Luís Festa, Wilson Benvenutti, Alessandra de Campos Jorge
Serviços: Jamil de Almeida
Circulação: Zildete da Silva, Natália Sinato
Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira, Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Fabiana de Araujo, Kelly de Castro
Assistentes Administrativos: Vera Lúcia P. de Morais, Luís Eduardo S. Marcelino, Antônio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Números Atrasados: Você pode adquirir edições anteriores pela internet: www.escala.com. br
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas - Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro / RJ
Tel.: (0**21) 879-7766
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Cordenação Geral: Homero Letonai
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo Emerson de Souza
Edição de Capa: Homero Letonai
Revisão: Marcia Guerreiro
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade: (0**11) 3641-0444
Números Atrasados: (0**11) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14131471

A SQUARE DO NOVO MILÊNIO

Provavelmente no momento em que esta edição da **Gamers** chegar às bancas a Sony já terá lançado no mercado a sua máquina de jogos definitiva (por enquanto), o tão esperado Playstation 2. Você já pode contar com uma matéria especial sobre o console para as próximas edições. Entretanto, o destaque aqui é outro: nossa amada e idolatrada — salve, salve! — Square Soft, uma das melhores, senão a melhor, produtora de RPGs de todos os tempos. Em 29 de Janeiro, em Tóquio, a Square realizou uma convenção especial, designada Square Millenium, o evento que mostraria **Final Fantasy IX** ao mundo e outros lançamentos do novo milênio (a se iniciar em 2001, bem dito!). Até aí tudo bem, mas a softhouse surpreendeu a todos ao trazer, além de FFIX, **Final Fantasy X** e **XI**, além do sistema **PlayOnline**! E, como não poderia deixar de ser, a **Gamers** preparou uma cobertura completa do evento para você, na especialíssima seção Game News.

Ok, deixe-nos adivinhar: você não é muito fã de RPGs, certo? Sem problemas! Nesta edição trazemos outros ótimos lançamentos. Para Dreamcast as excelentes conversões de **Soul Reaver** e **Undercover AD 2025**, que foram lançados inicialmente para PS e N64 respectivamente, sem mencionar o enigmático **Secret of the Seven Mansion** e as loucuras ao som do Offspring de **Crazy Taxi**.

Para PS ainda temos o ótimo **Bio Hazard - Gun Survivor**, para você tirar o pó de sua Light Gun guardada no fundo do armário; o novo e arrasante **Road Rash - Jail Break**, e, para aqueles que sentiam a falta de um bom puzzle, **Magical Drop F**.

Mas se você prefere deixar os consoles caseiros de lado, temos também dois interessantes títulos de tiro em primeira pessoa na seção Multimídia: **Mortyr** e **Descent 3 - Mercenary**. Para arcades, finalmente os golpes de um dos mais arrasantes games de luta da Namco, **Tekken Tag Tournament**, para você já aquecer as juntas para o PS2.

Assim, sem mais demora, vamos ao que interessa: os games!

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0xx11) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Disk Banca

Sr. Jornaleiros, a Distribuidora Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Escala enquanto houver estoque

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que traz muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome do fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 55

O ceifador de almas agora no Sega Dreamcast!

Soul Reaver Página 38

SEÇÕES

GAME NEWS
Página 07

ESPAÇO DO LEITOR
Página 15

PRÓ DICAS
Página 20

ÍNDICE

SEÇÕES

Crazy Taxi

Velocidade, loucuras e tudo ao som de Offspring? O que mais você poderia querer? 42

Undercover AD 2025

Gosta de Syphon Filter mas nada que o agrade no DC? Aqui está a solução! 36

BH Gun Survivor

Quem achava que a Capcom estava sem idéias para um novo game de BH errou feio... 32

Mortyr

E se os nazistas tivessem vencido a Segunda Guerra Mundial? 47

Todo o arsenal de golpes para dezessete lutadores!

Tekken Tag Tournament 54

TEMOS VAGAS PARA NOVOS EMPRESÁRIOS MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO

ABRA UMA FRANQUIA PROGAMES

A MAIOR REDE DE LOJAS ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50 LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ, COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US$ 25.000 A US$ 35.000 E RETORNO ENTRE 12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER DE MERCADO.

CONSULTE NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING

Contato no Brasil:
TEL.: (0XX11) 3641-0444
FAX: (0XX11) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

Contato no Japão:
TEL.: (053) 4452-610
SHIZUOKA-KEN, HAMAMATSU-SHI,
IRINO-CHO 4913-4, MESONSO PARUFA 301
T 4380-61

INTERNET: www.progames.com.br   E-MAIL progames@node1.com.br

Game news

ESPECIAL - SQUARE MILLENNIUM - COBERTURA COMPLETA - PREVIEWS

A GIGANTE DOS RPGS REVELA OS SEUS PROJETOS PARA O FUTURO E SURPREENDE O PÚBLICO DO MUNDO INTEIRO

SQUARE MILLENNIUM

O Evento

No Japão, a Square é a softhouse third-party que causa mais impacto sobre o sucesso do console no qual publica seus jogos. Mais precisamente, este sucesso se deve a seus RPGs, e ainda mais precisamente, da série Final Fantasy, que é a maior vendedora de consoles no Japão. Só para efeitos de comparação, Final Fantasy VIII vendeu 3,5 milhões de cópias em 1999, a Capcom com todos os seus jogos vendeu 3,3 milhões de jogos e a Namco chegou a um total de 2,8 milhões de cópias de todos os seus jogos durante o mesmo período.

No dia 28 de janeiro de 2000, todas as atenções estavam voltadas para o gigantesco evento realizado pela empresa, chamado Square Millennium, para exibir seus títulos já lançados (como Chrono Cross, Vagrant Story, Dew Prism, Front Mission 3, Chocobo Stallion, Final Fantasy VIII, Parasite Eve II, etc.) e também para anunciar seus próximos jogos e planos para o futuro. O evento estava programado para final de novembro do ano passado, mas a empresa adiou para final de janeiro por razões até então desconhecidas... Mas agora nós sabemos os motivos (e que motivos!).

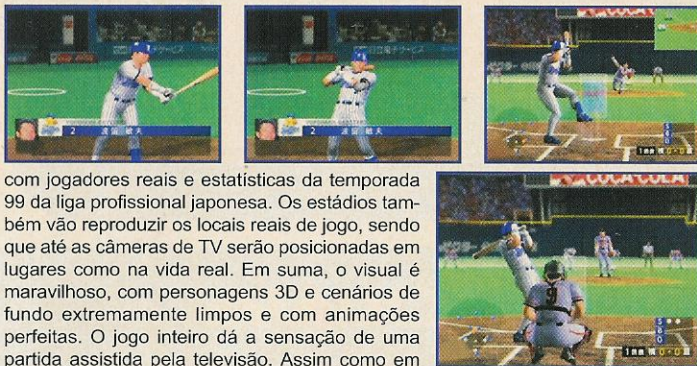
A Square Millennium aconteceu em Yokohama, no Japão (é óbvio), onde o grande público aguardava ansiosamente. O evento foi divido em duas sessões, de 5000 pessoas cada. Os ingressos foram vendidos para poucos felizardos e também para a imprensa. Funcionários da empresa, vestidos de dourado, distraíam a massa alvoroçada na quilométrica fila de entrada ao redor do edifício.

Em meio a nuvens de fumaça colorida, feixes de luz a laser, uma estrondosa trilha sonora techno e uma enorme tela de projeção, teve início a Square Millennium. O que todos estavam realmente esperando era a exibição do próximo game da maior série de RPG de todos os tempos: Final Fantasy IX. Mas a Square, na verdade, foi muito além disso, como veremos agora nas principais atrações do evento.

Os Novos Games

Drive Emotion Type-S, já anteriormente anunciado, estava em forma jogável no evento, e todos puderam experimentar o novo game de corrida da Square. Dado o fato de que se trata de um jogo de corrida, os controles não são difíceis de aprender. Para engatar a ré, aperte ▲, o O é usado para frear e o X é usado para acelerar. Os jogadores podem usar o direcional digital ou os analógicos para conduzir o carro. Além das visões de fora do carro, o game incluiu a visão dos olhos do motorista, que deu um toque interessante, que parece funcionar bem. A coisa mais legal da visão do piloto são os braços que viram enquanto ele conduz o carro. Apesar disso ter aparecido em games como Collin McRae Rally, aqui as animações dos braços são muito parecidas com a vida real e são excepcionalmente boas. O aspecto do jogo que parecia destoar do resto era a direção, que parecia ser muito solta. Curvas mal calculadas mandavam você facilmente para a parede. A Square definitivamente deve melhorar os controles antes de seu lançamento, que está programado para o final de março. O jogo parece mover-se a freqüentes 60 frames por segundo, e não pareceu ter nenhum slowdown, mesmo quando mais de 5 carros estavam na tela ao mesmo tempo. A detecção de colisão parece estar muito precisa (ao contrário de GT2 para PS). O jogo tem um monte de carros legais que pareciam ter sido esquecidos pela maioria dos recentes games japoneses de corrida, como Ferrari e Porsche. Os interiores dos carros no jogo estão autenticamente reproduzidos, e talvez seja a única chance de algumas pessoas verem estes carros por dentro. Aqui vai a lista atual de carros que está no jogo (a lista pode aumentar com o lançamento final do jogo): Honda Civic, Honda S2000, Honda Integra, Honda NSX, Subaru Impreza, Subaru Legacy, Mazda Eunos Roadster, Mazda Savanna RX-7, Mazda Roadster, Mazda RX-7, Toyota Celica, Toyota Chaser, Toyota Corolla Levin, Toyota MR2, Toyota MR-S, Toyota Supra, Mitsubishi FTO, Mitsubishi GTO, Mitsubishi Lancer, Mitsubishi Pajero, Nissan Fairlady Z, Nissan 180SX, Nissan Primera, Nissan Silvia, Nissan Skyline, Nissan Cube, Porsche 911 GT3, Porsche Boxster S, Alfa Romeo GTV, BMW 328Ci coupe, TVR Griffith, Ferrari 360 Modena, Ferrari F50. Type-S vai ainda tirar proveito do futuro serviço de jogos online da Square. Por exemplo, o jogador poderá fazer um download de dados reais de uma corrida em andamento no Japão e então participar daquela corrida baseado nos corredores, carros e condições atuais.

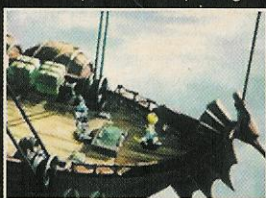
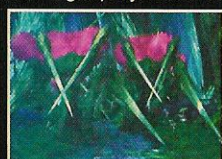
Outro game exibido também para PlayStation2, foi o **All Star Pro Wrestling**, um game de luta livre. Isso mesmo, um game de luta livre da Square, a gigante dos RPGs. O game não estava em forma jogável durante a Square Millennium, e nem em vídeo. Apenas imagens paradas foram divulgadas, então não há muitos detalhes conhecidos de All Star Pro Wrestling. O game está programado para abril de 2000 para o PlayStation2.

O terceiro novo game da empresa para PlayStation2 é **Gekikuukan Pro Baseball: At the end of the Century 1999**, que também estava em forma jogável no evento. O game visa reproduzir com realidade as partidas deste esporte amado no Japão, sendo, portanto, um simulador,

com jogadores reais e estatísticas da temporada 99 da liga profissional japonesa. Os estádios também vão reproduzir os locais reais de jogo, sendo que até as câmeras de TV serão posicionadas em lugares como na vida real. Em suma, o visual é maravilhoso, com personagens 3D e cenários de fundo extremamente limpos e com animações perfeitas. O jogo inteiro dá a sensação de uma partida assistida pela televisão. Assim como em Type-S, outra característica interessante introduzida pela Square é a ligação com a rede. Utilizando uma opção, você pode fazer um download das estatísticas de um jogo que realmente está acontecendo e então transportá-las para o game, onde você pode controlar o resto da partida. A Square está fazendo um bom trabalho, e o game está programado para final de março no Japão.

Assim como o novo game de luta-livre da Square, outros títulos apareceram apenas em imagens paradas, como é o caso de **The Bouncer** para PS2, o game que está sendo desenvolvido em conjunto com a Dreamfactory (a mesma de Tobal e Ehrgeiz). Além deste, foi exibido também Vagrant Story para o bom e velho PlayStation e outros games mais antigos. Um novo Trailer de Final Fantasy The Movie foi exibido, mostrando mais ação e visuais deslumbrantes do filme que deve estrear no próximo ano. Por motivos contratuais com a Columbia Pictures, o trailer não podia ser fotografado e imagens dele (como de todo o evento) não poderiam ser publicadas. No entanto, um site oficial para o filme de Final Fantasy deve ser colocado no ar em breve.

Em termos de jogos, o mais esperado ainda estava por vir. E quantos não ficaram chocados (assim como você deve ter ficado) quando descobriram que não apenas o próximo episódio da série Final Fantasy seria exibido, mas sim os próximos três games. Isso mesmo, Final Fantasy IX, X e XI foram revelados durante a Square Millennium, um fato histórico. E, apesar dos detalhes ainda serem pequenos, já é possível saber alguns aspectos dos próximos episódios da maior saga de RPG de todos os tempos.

Final Fantasy IX

O primeiro game da série exibido foi FFIX, para PlayStation, que, surpreendentemente, está praticamente pronto para ser lançado, previsto para abril ou maio deste ano. Assim, parece que os rumores de que Final Fantasy IX estava sendo produzido simultaneamente a Final Fantasy VIII estavam realmente certos. Um dos representantes da Square disse que o game está basicamente pronto desde dezembro de 99, mas que está recebendo cuidados especiais para o seu lançamento em 2000. Ele seria até lançado antes, mas foi adiado também por alguns motivos de mercado (a Square não queria competir diretamente com a Enix e o lançamento de seu Dragon Quest VII, que agora foi adiado para maio de 2000). A maior surpresa foi a mudança de todo o visual e foco de jogo. Enquanto FFVII e VIII possuíam um distinto e decidido visual futurista, FFIX volta para um mundo de fantasia, espada e magia (como em FFI-VI), comemorando o retorno do mago Yoshitaka Amano como principal ilustrador, character designer e conceitualista. O mundo de Final Fantasy IX parece voltar a uma era medieval, com caravelas voadoras e classes de personagem como Black Mage. Em termos de design, o game parece muito com Chrono Cross, com cenários de fundo pré-renderizados e personagens no estilo SD, ao invés dos modelos mais realistas de FFVIII. As cenas em CG chegam a um novo extremo de qualidade, superando qualquer uma já vista (melhores até que as de Legend of Dragoon que, em alguns pontos, havia superado as de FFVIII), mas isso é algo que já devia se

esperar da Square. As batalhas parecem ser baseadas em um sistema que proporciona mais ação, e agora voltou o esquema de quatro personagens na batalha (ao invés de apenas três, como nos dois últimos games). Algumas invocações e efeitos especiais de batalha foram exibidos, e você simplesmente não irá acreditar no que seus olhos verão ao testemunhar o game em movimento.

Final Fantasy X

Enquanto todos ainda estavam extasiados com FFIX, a Square surpreendeu mostrando ainda Final Fantasy X, agora para PlayStation2. A exibição não foi tão longa quanto a do game anterior, mas ainda assim o vídeo exibido deu para transmitir uma noção básica de como será o game. Se fosse para comparar FFX com alguma coisa já existente, daria para falar que ele é parecido com Shenmue de Dreamcast, mas está mais para Evergrace da From Software para PlayStation2. O personagem andava livremente por um mundo totalmente poligonal em tempo real, com cenários com a qualidade dos FFs anteriores. Ao contrário de FFIX, o décimo game da série possui personagens e um look mais futurista, seguindo a tendência de FFVII e VIII. O character designer é Tetsuya Nomura (o mesmo de FFVII e VIII), o que fica óbvio pelas poucas ilustrações exibidas. FFX será o primeiro game da série a aproveitar o sistema on-line da Square, possibilitando a consulta de um guia de estratégia em rede, e também dicas. Os produtores disseram que o game, em seus conceitos básicos, está praticamente pronto, e logo deve entrar em fase de adição de detalhes finais. Seu lançamento está programado para fevereiro/ março de 2001, com muito tempo para a Square finalizar e dar a polida já conhecida.

Final Fantasy XI

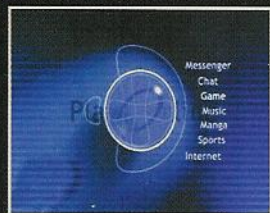
Parece que a Square ainda não estava satisfeita, e foi então que, além dos outros dois games da série exibidos, a empresa revela Final Fantasy XI, também para PlayStation2. O game não foi mostrado em vídeo, como os anteriores, mas apenas em imagens paradas, que passavam noções de seus conceitos revolucionários. O game é o primeiro da série a receber um subtítulo (Online Another World), que justamente revela a sua característica principal. O objetivo do game é oferecer um mundo totalmente on-line de Final Fantasy, ou seja, ele será um RPG completamente on-line, assim como outros títulos de PC como Diablo, Ultima Online e Everquest. Você poderá jogar com amigos espalhados pelo mundo em Final Fantasy XI. As imagens exibidas mostravam três jogadores conversando e combinando exploração de dungeons e estratégias de batalha. Como jogos on-line requerem regras diferentes de um RPG de console, ainda ficou muito abstrato o sistema usado em FFXI. Se for um mundo on-line perpétuo, que se desenvolve de acordo com os jogadores conectados, isso vai dificultar muito a criação de um enredo semi-linear de qualidade, que é a principal característica de toda a série; de outra forma, fica difícil imaginar partidas on-line. Então muitas dúvidas ainda ficaram por esclarecer. O game está em fase de pré-produção e deve ser lançado em maio de 2001 (nem meio ano depois de FFX).

PlayOnline

Apesar da maior surpresa da Square Millennium ter sido a revelação dos próximos três FFs, isso não era tudo que a empresa tinha para oferecer. O que talvez tomou mais tempo na exibição foi o PlayOnline, o novo serviço on-line da

Square que terá início em 2001. A Square começou a exibição mostrando uma pequena cena do futuro, onde três amigos usavam o serviço PlayOnline para se encontrar, enviar mensagens (de lugares distantes) e jogar Final Fantasy XI (em um cenário simulado de como será o game).

Depois de ver mangás digitais, chatear e combinar um horário onde todos vão jogar, os três basicamente acabaram se encontrando no início de uma dungeon, antes conferindo uma interface no estilo guia de estratégia on-line para pegar algumas dicas antes de prosseguir adiante. Este tipo de guia de estratégia online será usado também em Final Fantasy X, mas FFIX já será totalmente on-line. Isso mostra o desejo da Square de transformar um mundo virtual em um mundo real.

Mas o serviço PlayOnline vai muito mais além de games em rede, oferecendo ao jogador (e sua família) uma extensa lista de serviços. Isso não é nada revolucionário quando comparado às realidades do ocidente, onde há uma tonelada de comunidades on-line e onde jogos como Quake, Unreal, Diablo e Command & Conquer dominam as partidas em rede; mas no Japão, onde a Internet apenas começou a crescer, isso é um passo gigantesco. Com o PlayOnline, a Square pretende criar uma comunidade online e um comércio eletrônico. Veja o que está sendo planejado para este sistema, dividido em 7 áreas diferentes.

Messenger: Muito parecido com o Menssenger da AOL, aqui você pode ver se os seus amigos estão Online (jogando ou apenas conectados) e enviar mensagens para eles.

Chat: Como o próprio nome já diz. Este permite que você converse com outros usuários da rede. Você pode usar isto apenas para conversar, ou para procurar pessoas jogando online, etc.

Game: Este é o principal. A exibição do PlayOnline mostrou um cara e uma moça se encontrando e formando um grupo de Final Fantasy. Aparentemente, o nível da dungeon parecia ser muito difícil para eles, então eles chamam seu amigo Kazu usando o Messenger. Juntos, os três entram na caverna... O PlayOnline não apenas irá permitir o jogo online, mas também oferecer guias de estratégias conforme você joga o game. Por exemplo, se você está preso em algum lugar, ou se você encontra um inimigo ou item e quer saber mais sobre ele, você simplesmente pode dar uma olhada no guia online enquanto está jogando. Final Fantasy X suporta este serviço de guia de estratégia, mesmo sendo um RPG tradicional de um jogador, e não um game online. Final Fantasy XI será totalmente online, e irá suportar tanto os guias de estratégia quanto os jogos multiplayer.

Music: Isto permite que você veja várias listas (como os 20 singles mais vendidos, etc.). Também permite que você faça download de uma música nova, tornando-o ideal para o novo Walkman com memory stick da Sony. A Square anunciou o suporte do Avex Group, provavelmente a maior gravadora no Japão.

Manga: O serviço Manga permitirá que você leia o último exemplar da sua revista japonesa de quadrinhos favorita direto em sua tela de TV. Como exemplo o manga de basquete popular, Slam Dunk, foi mostrado. O criador de outra série famosa, Salaryman Kintaro, estava lá, dizendo que este serviço pode reviver o interesse em mangá, que vem diminuindo nos últimos anos no Japão. Ele reclamou das pessoas e lojas desinteressadas que gastaram o seu tempo e dinheiro em outras coisas como telefone celular.

Sports: Esta é outra característica interessante. É claro que a possibilidade de consultar os últimos resultados de esportes, novidades e etc foi mencionada, mas a coisa mais intrigante é a conexão com os jogos de esporte da Square. Por exemplo: com um jogo de baseball, você pode pegar as estatísticas de um jogo de verdade e transferí-las para o seu jogo no video game. Então você mesmo pode participar do jogo. Uma coisa não ficou clara, quando você está jogando uma partida (ao invés de assistir), se isto afeta as outras estatísticas. Por exemplo, se um cara errar 3 vezes na vida real, mas você fez tomar o controle dele e fazer 3 homeruns, como isso poderia afetar o resultado? O jogo de corrida Type-S mostrou a mesma situação onde você simulava uma corrida de verdade e depois via como se saiu. Talvez estamos vendo o começo da divisão Square Sports? Golfe e futebol fariam grande sucesso no Japão. Ou talvez a Square deixará outras empresas usarem o seu serviço PlayOnline. Quem pode dizer?

Internet: É claro que o PlayOnline terá a habilidade de navegar na Internet. O Browser a ser usado está sendo desenvolvido pela própria Square para ser usado com o PlayOnline.

Outros itens mencionados: A Square também mencionou um recurso de correio eletrônico. Não apenas E-mail (apesar disso também estar disponível), mas também mensagens entre as suas outras personalidades virtuais online. Você poderá usar apenas o seu nome virtual se não quiser usar o seu nome real. Enquanto isso parece ser exatamente o que você pode fazer no Messenger, os expositores afirmaram que ele contém características diferentes. Ele está mais para uma agenda eletrônica, onde você pode se manter informado das datas e encontros que você tem online. Por exemplo, um amigo pode colocar em sua agenda que ele quer encontrá-lo em uma certa cidade em um jogo como FFXI às 3 horas da tarde na terça-feira.

Para controlar toda esta informação, a Square anunciou a sua parceria com a NTT Communications, que é como a AT&T japonesa. A NTT atualmente está muito envolvida em conectar pessoas na internet com linhas ISDN por um preço considerável, mas já está se movendo para a próxima geração com telefones celulares WCDMA (que parecem ter uma taxa de transferência de dados de 600K a 2MB por segundo) e possivelmente até com modens a cabo com esta união com a Square. Seja lá qual for o método utilizado, a Square anunciou sua parceria com a NTT para oferecer conexão de banda larga. Será interessante ver a NTT nos próximos meses e ver o que eles irão anunciar em sua estratégia para a Internet, o que certamente afetará o que vai acontecer com a Square.

Por último, a Square mencionou que o PlayOnline vai contribuir para o comércio eletrônico. A Square já opera os serviços da DigiCube que vende jogos e CDs de música em loja de conveniência. Com o PlayOnline, o menu mostrava jogos, PCs, relógios, livros, CDs/DVDs e uma seção de moda. A Square espera que o PlayOnline pegue não apenas jogadores, mas toda a família também. O presidente da Square disse que uma mãe de família poderá se sentir como em uma loja de departamento.

O PlayOnline é um projeto interessante. Parece que o PS2 vai ser muito popular, independente do preço. E temos certeza de que muitos japoneses não vêem a hora de jogar FFXI online. Em termos de preço e como as coisas serão pagas (não muitos japoneses têm ou usam cartões de crédito e os lugares em que se pode usá-los são ainda mais escassos), e o que ele tem a oferecer para o resto do mundo ainda não foi mencionado. Dos serviços oferecidos, a única coisa que ainda não vimos aqui no ocidente foi Final Fantasy XI online. No entanto, ter todos estes serviços sem ter que comprar um computador tem seus méritos no ocidente também. Apenas o tempo vai dizer.

Finalizando

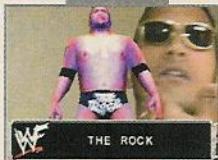
A Square já mostrou seus projetos ambiciosos para o futuro, agora só nos resta aguardar novas informações e planos mais específicos para os projetos que ainda não ficaram bem claros (como a possibilidade do serviço PlayOnline no ocidente). Em breve também, estaremos dando muito mais informações dos novos FFs, que ainda estão sem enredo, personagens e sistema de jogo divulgados.

WWF SMACKDOWN!

THQ / Yukes

Luta Livre - CD

Previsto para de março de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆

Baseado em uma versão avançada do sistema de Toukon Retsuden 4 (um game japonês de luta livre desenvolvido pela Yukes, a empresa que também está produzindo SmackDown!), o game parece ser muito bom. Apenas em um primeiro exame, já é possível cogitá-lo como o jogo de luta livre com o melhor visual e melhor animado de todos os tempos.

WWF SmackDown! vai oferecer mais de 30 lutadores selecionáveis, dos quais já estão confirmados: Road Dogg, Mankind, Kane, Bradshaw, The Rock, Al Snow, Farooq, Big Show, Mr. Ass, D'lo Brown, Stone Cold Steve Austin, The Big Boss Man, Paul Bearer, Tori, X-Pac, Vince McMahon, Shane McMahon, The Undertaker, Chyna, Hardcore Holly, Christian, The Hardy Boys e Jeff Jarrett.

WWF SmackDown! também terá um modo Story que, como descrito, parece ser mais avançado que os modos similares em qualquer game de luta livre já visto. O modo Story faz com que você se sinta assistindo as lutas da WWF de verdade na televisão, usando muitas áreas de bastidores e vozes gravadas para contar uma história real. Por exemplo: digamos que você esteja esperando nos bastidores, entre as lutas, quando dois lutadores rivais saem do nada e começam a brigar com você. Ou você e seus parceiros podem se unir nos bastidores e combinar seu próximo passo. Um monte de diálogos serão usados nestes segmentos, dando mais autenticidade ao jogo. Mas o game não terá falas, algo típicos na maioria dos games de luta livre da THQ.

Outro elemento interessante em SmackDown! é que, durante uma luta, você pode ir aos bastidores descendo as rampas e realmente sair por aquela que leva aos bastidores. Até agora foram confirmados lugares como estacionamentos, salas-de-máquinas e vestiários. WWF SmackDown! também inclui o agora requisitado modo para criar o seu lutador. Isso permite que você personalize o peso e a altura do seu lutador com barras de rolagem. Também há uma porção de gráficos modelos pré-definidos que você pode usar para personalizar a cabeça, corpo e pernas de seu lutador. Quer a cabeça de Mankind no corpo de seu cara? Você pode fazer isso. A THQ disse que haverá pelo menos um modo Cage e um Royal Rumble no jogo. Os gráficos podem parecer um pouco granulados nas imagens, mas o jogo roda em um frame-rate extraordinário.

Os elementos mais significantes encontrados em SmackDown! que não há em outros games de luta livre são os dramas dos bastidores e as interrupções da luta. Antes e depois das lutas, outros lutadores se aproximam de você querendo se aliar. A decisão que você toma influi definitivamente nos caminhos que o jogo toma, levando você a diferentes cenários e resultados. Por exemplo, D´lo Brown vem até você e deseja virar seu parceiro, você diz sim, e você diz para ele vir e dar uma mão na próxima vez que você estiver virando um saco de pancadas no ringue. Outra coisa que pode acontecer nos bastidores é os lutadores brigarem entre eles, um contra o outro ou com a ajuda de parceiros. Há dois resultados possíveis para este cenário: ou o seu lutador fica caído lá no chão frio de dor, ou o seu parceiro impede o ataque surpresa derrotando os atacantes. Todos estes cenários de bastidores são cenas especiais com texto – texto que você lê e responde com respostas pré-definidas.

Como no WCW Mayhem, a ação em SmackDown! acontece dentro e fora do ringue. Mas ao contrário deste outro game, você pode ir aonde quiser com seu lutador. Após passar pela rampa principal e chegando à área principal dos bastidores, você encontrará portas que levam a vários lugares como garagem, cozinha, caldeira, vestiário e galpões de carga.

Enquanto que você pode usar o multi tap do PlayStation para jogar com ou contra três outros jogadores simultaneamente, o novo modo de três jogadores que permite um jogador ser um juiz especial convidado parece ser muito bom. A THQ disse que Vince McMahon traz o juiz convidado para o ringue. O terceiro jogador, que fica controlando o juiz, também pode dar alguns golpes nos adversários, conseqüentemente desequilibrando a luta e levando a outros desfechos. E como o terceiro jogador é o juiz, ele fazer sua própria contagem quando um jogador estiver sendo segurado, contando mais devagar ou mais rápido se ele tiver alguma preferência ou bronca com algum jogador.

Visualmente, o game parece muito diferente de qualquer outro game de WWF já visto no PlayStation. A animação dos lutadores é muito boa. Você não pode realmente ver a transição entre os movimentos, o que dá aos movimentos do lutador um visual bem natural e realístico. A detecção de colisão nos lutadores é perfeita; não é possível notar nenhuma situação onde os braços ou pernas de um lutador atravessam os membros do adversário. O nível de detalhe dos rostos e roupas é bem alto. Até mesmo a platéia é cheia de pessoas levantando cartazes e tirando fotos. As diferentes áreas onde você pode lutar parecem todas impressionantes, assim como as várias armas e objetos que você pode pegar e esmagar na cabeça do seu oponente. Os ângulos de câmera no estilo TV mudam quando um dos lutadores está realizando um golpe.

Uma coisa ruim é que o jogo não traz as vozes dos locutores. WWF SmackDown! no entanto trará as autênticas músicas de entrada no ringue para cada lutador com os respectivos efeitos sonoros.

Enquanto que o jogo pode parecer um pouco diferente, ele tem uma jogabilidade muito parecida com a de outros jogos do gênero. Você pode dar socos, chutar, correr e agarrar. Apesar do jogo ainda estar em fase preliminar de desenvolvimento, os controles parecem bem ajustados e boa resposta.

O modo de criar um personagem parece ser bem extenso. Você pode pegar diferentes tipos de cabeças, troncos e pernas assim como mudar a altura e largura do lutador. Você também pode escolher o tipo de lutador que você quer: poderoso, técnico, etc. Cada um destes estilos individuais tem uma vasta seleção de configurações e opções múltiplas, como velocidade e força. Além disso, você pode escolher a dedo 40 movimentos diferentes para seu lutador, assim como seu tema e estilo de entrada no ringue.

Na versão 75% completa, a maioria das introduções de ringue estava no game, e a THQ tomou um rumo totalmente diferente às entradas desta vez. Ao invés de visar introduções realísticas, SmackDown! exibe um vídeo em tela inteira do lutador, e a versão poligonal do lutador sobreposta no vídeo. Ele anda um pouco, faz uma provocação ou duas, e pronto. A introdução realmente parece impressionante, já que os modelos dos personagens e texturas usadas para a maioria dos lutadores são precisa ao ponto de serem até assustadoras.

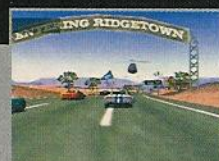
Na jogabilidade, o jogo é bem mais rápido do que qualquer outro que já apareceu, e é simples o bastante para qualquer um pegar e jogar. Agarrar simplesmente foi trocado pela habilidade de executar movimentos na posição em pé. Apenas apertando o botão O e alguma direção permite que você agarre e bata no adversário em frente. A batalha em si e os bastidores parecem ser muito legais, pois você pode pegar todos os tipos de itens, como pedaços de pau, escadas de ferro e até carrinhos de compra. Os itens podem ser usados para acertar o adversário ou simplesmente arremessar neles à longa distância.

Enquanto o jogo definitivamente parece ser legal, a jogabilidade ainda é um ponto em questão. Será que o produto final terá movimentos diferentes o bastante para mantê-lo interessante, ou a simples aproximação resultará em um game fácil e superficial? O jogo ainda está recebendo algumas mudanças no departamento da jogabilidade, e ainda há muito trabalho a fazer no modo Season, então é muito cedo para saber.

RIDGE RACER 64

Nintendo / NST
Corrida - N/A
Previsto para 14 de fevereiro de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★★☆

Quando alguém pensa na série Ridge Racer, o PlayStation vem em mente. Obviamente porque a Namco tem, desde o início do console, desenvolvido games da série decorrida exclusivamente para ele. Mas tudo isso está para mudar graças a uma nova parceria feita pelas duas Big-Ns, que vai introduzir Ridge Racer ao Nintendo 64. A Produtora NST (estúdio da própria Nintendo of America), está trabalhando no que parece uma combinação entre Ridge Racer e Ridge Racer Revolution. Mas não é uma simples conversão, pois apesar desta versão para Nintendo 64 trazer todas as pistas de ambos os games, haverá variações suficientes nas pistas e inovações inéditas para dar RR64 uma nova sensação e visual. E se isto ainda não for suficiente, RR64 ainda traz 3 novas pistas (com variações) exclusivas para esta versão. Você também pode jogar em várias áreas que eram apenas visíveis (mas não trafegáveis) nas versões PlayStation. Mais de 20 veículos podem ser escolhidos, e cada um – exceto os 4 primeiros – deve ser conquistados através de uma direção habilidosa. Os carros podem ser adquiridos através de uma série de corridas sucessivas no modo Car Battle, uma corrida mano-a-mano contra o computador. Mas antes que este modo esteja disponível, você deve primeiro ser o melhor no modo Grand Prix, o que torna as coisas duas vezes mais difíceis. E todos sabemos que difícil é bom. Graças ao modo Garage presente em RR64, você pode ver cada polegada de seu carro recentemente adquirido – tudo em um belo 3D em tempo real. Onde o game realmente se sobressai, no entanto, é com a implementação de um modo para quatro jogadores no qual você pode correr contra seus amigos. Ou, se você prefere o trabalho em equipe, um modo para dois jogadores cooperativo também está disponível. Apesar de RR64 não utilizar o Expansion Pak de 4MB, seu visual é muito impressionante em movimento (como você pode ver nas imagens, o jogo certamente parece espetacular parado) – pense em algo suave. E é claro que o game simplesmente não seria um

Ridge Racer sem um inacreditável modo de Replay que certamente deixará todos de queixo caído e vai super até o World Driver Championship. Já perto da fase final de desenvolvimento, Ridge Racer 64 está se saindo excelentemente bem. O jogo, desenvolvido a partir do código original do PlayStation, tem a mesma forma de jogar e o visual de seus predecessores, com algumas grandes vantagens. Primeiro, o game não é atrapalhado por um visual pixelado e serrilhado como no PlayStation, e melhor ainda, o senso de controle realmente parece mais firme em algumas áreas. As curvas características de Ridge Racer certamente foram mantidas, mas a produtora NST trabalhou duro para melhorar as opções de corrida mano-a-mano com um modo de quatro jogadores que dificilmente fica lento. Série maravilhosa. Conversão excelente. Muitas novas adições. Com tudo isso, Ridge Racer 64 certamente fará uma legião de proprietários de Nintendo 64 mais felizes.

KIRBY STAR 64

Nintendo / HAL Laboratories
Plataforma 2 1/2D - N/A
Previsto para 24 de março de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Em 1999, após 4 anos de hibernação, o mascote mais menosprezado da Nintendo, Kirby, foi ressuscitado para um papel coadjuvante em Super Smash Bros. Seria muito injusto que um personagem de tamanha agilidade e charme permanecesse banido a um único game de Nintendo 64 – então os bons amigos da Nintendo e HAL Laboratories estão consertando um erro cósmico dando a Kirby seu próprio game: Kirby Star 64. O game volta às suas raízes do NES e Super NES neste side-scroller delirante e colorido. A câmera é fixada numa posição 3/4, então o jogo atinge aquele visual 2 1/2D de Yoshi's Story. A história de Kirby é típica da Nintendo: um vilão estranho entra em seu paraíso, e deve ser despachado, só isso. Especificando: o tranqüilo planeta Ripple Star (terra de uma raça pacífica de fadas) está sendo incomodado por uma nuvem negra; e para piorar a nuvem fica de olho em um cristal mágico estimado pelos habitantes de Ripple Star, e seu objetivo é roubá-lo. Ribbon (uma das fadas) tenta proteger o cristal, mas falha e a nuvem o quebra em muitos pedaços. Kirby vai para a cena do crime, e decide ajudar Ribbon a encontrar as peças do cristal para restaurar a paz em Ripple Star. Kirby usa as mesmas habilidades dos outros jogos; para atacar, Kirby engole os inimigos e usa as suas técnicas contra eles próprios. A maioria de seus ataques são ofensivos – cuspir bolas de fogo e outros objetos – mas Kirby também tem grandes movimentos de defesa. Por exemplo, Kirby pode se transformar numa bola de espinhos para repelir seus inimigos, ou numa pedra para se defender. Ele pode até combinar estes movimentos; saber quando fazer isso é muito importante para completar o jogo. O melhor de tudo é que ele também será lançado em versão americana; a Nintendo of America prometeu trazer Kirby em junho. A julgar pelas imagens, o game está se saindo muito bem.

MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP

Electronic Arts / Hot Gen
Corrida - CD
Previsto para abril de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Fãs de Rally liguem seus motores: a Electronic Arts acaba de revelar seu último game de rally, Mobil 1 Rally Championship, um jogo de corrida que te põe atrás do volante de um dos vinte carros licenciados diferentes e permite a você competir no Official British Rally Championship. Os carros disponíveis serão o Coupe da Hyundai, Seat Ibiza, Skoda Octavia, Ford Escort RS2000, Nissan Almera Golf GTI da Volkswagen, Renault Maxi Megane, Vauxhall Astra, Citroen Saxo, Honda Civic, Nissan Micra, Skoda Felicia, Proton Compact SRI, Peugeot 106 Maxi e o Ford Puma. Falando de carros, deve ser notado que cada um terá seu chassi particular e diferentes capacidades de direção. Eles podem até receber danos visíveis na carroceria. E é sempre recompensador ver o modo replay para rever a sua melhor corrida... mas é melhor ainda ver o seu carro entrar numa curva muito fechada, e se arrebentar em uma capotagem múltipla. E quanto às pistas, você pergunta? O game trará 36 diferentes pistas espalhadas pelas ilhas britânicas. Se fizer os cálculos, resultará em mais de 670 quilômetros reais, um dos maiores ambientes de rally já feitos; a produtora Hot Gen até pegou filmagens e mapas das pistas para fazê-las o mais real possível. As pistas parecem incríveis, com qualidade de foto. Os efeitos climáticos também adicionam um belo toque, derramando chuva e neve em ambientes de corrida já difíceis. Outros elementos adicionais incluem quatro ângulos de visão, um modo de competição para dois jogadores com tela dividida e comentários de co-piloto.

GRANDIA II

Gamearts

RPG - N/A

Sem previsão de lançamento (Japão)

Expectativa: ★★★★★

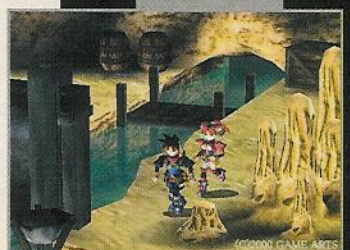
Qual sistema de última geração tem os melhores RPGs? Nintendo 64? Hmm... Não. PlayStation? Muitos podem afirmar que o PlayStation é o melhor sistema em RPGs desde... bem, desde o Super Nintendo. Mas o fato é que a qualidade ganha da quantidade, e enquanto o PlayStation tem sido muito favorecido com seus lançamentos em RPG, desde a série Final Fantasy até outros como Xenogears e Wild Arms, um sistema será sempre lembrado por sua qualidade em títulos do gênero. O Sega Saturn. Sim, este sistema já extinto ganha este mérito com apenas 3 títulos: Panzer Dragoon Saga do Team Andromeda da própria Sega, Grandia da Gamearts e Sakura Wars da Red Company (tá legal, Sakura Wars tem alguns elementos de estratégia também, mas não deixa de ser um RPG). Esta é uma combinação poderosa, e mesmo que Grandia tenha sido lançado para PlayStation posteriormente, por algum tempo, o trio Sakura-Grandia-Panzer foi uma das poucas coisas que o Sega Saturn tinha que não podia ser superado.

Todos estes jogos fazem parte do passado do Sega Saturn, mas volte no tempo antes do console ser lançado no mercado japonês em 1994 e você não ouvirá muita coisa sobre uma Red Company ou Team Andromeda. A Gamearts, no entanto, sempre foi mencionada com a mesma inspiração do tempo do Saturn, já que a empresa sempre teve um ótimo relacionamento com a Sega, desde a época do Mega Drive e do Sega CD. Estes sistemas ganharam um forte suporte da gigante japonesa dos RPGs, incluindo Alisia Dragoon para Mega Drive e Silpheed e Lunar 1 e 2 para Sega CD. Assim, todos ficavam imaginando o que eles estariam preparando agora que a Sega tinha um sistema de 32-bit. Todos estavam certos de que eles estavam trabalhando em algo mais além do remake de Lunar 1 e do game de mechs Gun Griffon.

Eagley

Rudo

A Gamearts, como é de costume, permanecia em silêncio; mas apenas até o início de 1996, quando as imagens do seu título original de RPG, Grandia, foram exibidas nas publicações japonesas. As imagens, exibindo um enorme visual construido com polígonos, correram o mundo e deixaram os jogadores de Saturn enlouquecidos com tamanha qualidade. Com o passar do tempo, a Gamearts revelou mais coisas sobre o jogo, incluindo um orçamento de aproximadamente 10 milhões de dólares para a produção, uma trilha sonora composta por Noriyuki Iwadare, o compositor de Lunar, efeitos sonoros produzidos pela Skywalker Sound, a guerra PlayStation VS Saturn subitamente se transformou na guerra Final Fantasy VS Grandia, com todos os fãs de Saturn pelo mundo aclamando o promissor título da Gamearts como "O Matador de Final Fantasy".

Ao final de 1997, no lançamento japonês de Grandia, a batalha pela venda de consoles tinha acabado. Mas isto não impediu que a Gamearts oferecesse um game que fizesse jus às

Elena

Milenia

expectativas. Não, ele não era um matador de Final Fantasy no final das contas – os dois títulos, mesmo sendo RPGs de console, eram completamente diferentes. Enquanto a Square oferecia cenas em CG estonteantes e uma história incrível, a Gamearts gastou muito mais tempo criando um elenco de personagens muito mais colorido e um mundo imaginativo cheio de cidades únicas. Adicione uma aventura que leva os personagens a novas terras, em navios fantasmas, dentro de ruínas, e até o Fim do Mundo, e não será novidade que este jogo (em sua versão japonesa, com atuação de voz apropriada) seja um clássico dos games, um verdadeiro épico. E apesar do jogo não ter causado um impacto mundial, se o Sega Saturn estivesse em uma situação melhor naquela época, ele poderia ter se saído muito melhor.

Grandia II parece ter uma boa chance de chegar a um sistema que ainda está em plena forma em matéria de vendas (isso se o PlayStation2 não acabar com o Dreamcast no seu lançamento). E isso é algo muito bom, pois a Gamearts está realmente se esforçando para pegar de volta tudo de bom do primeiro game, e trazer para a próxima geração. Ao revelar o game antes mesmo do lançamento do Dreamcast no Japão, a Gamearts prometeu uma história mais adulta, e gráficos totalmente poligonais, agora com personagens em 3D ao invés dos sprites do original. Os novos personagens poligonais rapidamente causaram grande expectativa entre os jogadores, já que a Gamearts tentou algo com o trabalho de câmera no original que simplesmente não se mesclava ou combinava com os sprites. Um mundo totalmente 3D certamente proporcionaria um trabalho de câmera com ângulos mais dramáticos, sem aqueles problemas de pixelação do primeiro game.

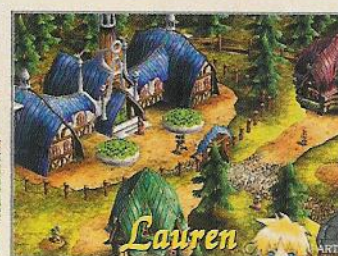
Mas a história mais adulta... difícil de acreditar, já que um dos encantos do original estava contido no fato dos personagens terem uma aventura que uma criança poderia apenas imaginar. Na verdade, o enredo básico por trás de Grandia II tem algumas coisas em comum com o game original. O game se inicia no continente de Surisen. Dez mil anos atrás, uma batalha entre Deus e o Diabo deixou uma cicatriz permanente na terra, uma grande rachadura conhecida como Grandcliff, que agora divide o mundo em dois. Se cair nesta rachadura, acredita-se que você vai direto para as profundezas do inferno. Obviamente, as pessoas não desafiam isso, e assim a ligação entre os dois lados é inexistente. As pessoas ainda temem a segunda lua do planeta, Varmah, um satélite vermelho na órbita do planeta. Todos acreditam que Satã criou esta lua para observá-los lá de cima.

(C) 2000 GAME ARTS

Miracle

(C) 2000 GAME ARTS

Há algumas similaridades óbvias com o que existe no primeiro game, pois Justin, Feena, e Sue tinham que fazer uma viagem para o Fim do Mundo, uma grande muralha que todos acreditavam ser intransponível. Fisicamente, isto é o oposto do Fim do Mundo, já que ele desce ao invés de subir. Quem sabe, talvez os personagens de Grandia II precisarão descer nas profundezas para continuar a sua aventura.

No lugar de Palm do primeiro Grandia está Cahbo, uma vila rural cercada por uma floresta. A Igreja Granas fica na cidade, e é lá que os habitantes sepultam seus mortos. Claro que este não é o lugar divertido que Palm era, pois monstros entram na cidade à noite, incomodando os cidadãos. Independente desta situação

horrível, espera-se, legitimamente, que a Gamearts traga tanta vida às cidades de Grandia II quanto às do game original. No primeiro Grandia, cada cidade tinha a sua própria personalidade e música tema, refletindo a cultura do povo que a habitava. Quem poderia se esquecer da cidade onde sapos eram adorados como deuses, ou Jeelpadon, a cidade dividida em 3 onde cada setor parecia uma cidade diferente. Entrando em uma casa na cidade, você achava um interior detalhado, como se alguém realmente habitasse ali. As cidades, tanto dentro quanto fora das casas, terão uma vivacidade semelhante em Grandia II.

Todos os aspectos do mundo deste game estão recebendo cuidado especial, incluindo os campos e dungeons fora das cidades, que oferecerão algumas das áreas mais dramáticas. A Gamearts, no geral, sente que o mundo em Grandia II será mais envolvente do que o seu antecessor.

Apesar da Gamearts não ter confirmado muito, nós vamos nos antecipar e considerar que o elenco de personagens de Grandia II receberá a mesma quantidade de personalidade encontrada no game original, completo com total atuação de voz. Atualmente, o elenco contém 6 personagens principais. Rudo é o herói do game com 17 anos, vivendo em uma casa de exterminação de monstros chamada de Geo Hound. Ele é bastante adepto do uso da espada, tento treinado por anos na arte. Eagley, de 40 anos, é uma águia inteligente que está sempre ao lado de Rudo. Ela pode falar e entender a língua humana, e também participa de batalhas. Elena, uma aprendiz de Shinto Priest, tem a mesma idade de Rudo, e canta no coro da Igreja Granas. Ela tem uma voz amável, e seu canto é suficiente para remover a escuridão do coração. Milenia, de idade desconhecida, é uma personagem misteriosa com um lindo cabelo (mesmo que, por alguma razão, ela o prenda de estranhas maneiras); sua personalidade é caprichosa e ansiosa. Miracle é um homem-fera com o poder de uma besta; ele é franco e prefere lutar do que conversar com as pessoas. Miracle está procurando pelo assassino que destruiu sua cidade. Finalmente, Lauren é um garoto loiro de 13 anos. Ele é muito maduro para a sua idade, e está a procura de um tesouro desconhecido que ele guarda como segredo.

O elenco é realmente mais velho que Justin de 15 anos e Sue de 8 anos do primeiro game, e talvez isso seja o que a Gamearts estava se referindo ao falar de um enredo mais adulto. O contraste entre 15 e 17 anos vai além dos aparentes dois anos de diferença. O primeiro game, apesar de envolver crianças, conseguiu lidar com temas de amor e amizade, mas a noção de amor em particular deve ser algo totalmente diferente agora que os personagens passaram da infância.

Além da promessa de personagens totalmente poligonais e uma história mais adulta, a Gamearts revelou recentemente que o sistema de batalhas será uma extensão daquele encontrado no game original, e as imagens, que revelam os mesmos nomes de magias e efeitos de estilo similar sugerem o mesmo. No primeiro Grandia, as batalhas aconteciam em uma perspectiva 3/4, com a câmera fazendo zoom e scroll quando necessário. Os personagens e inimigos apareciam em uma barra de tempo, chamada IP Bar (ou Barra de IP, Initiative Point), e podiam definir ações e realizá-las ao chegar em determinados pontos da barra. Ao ser acertado pelo inimigo, além de perder energia, um personagem seria também levado para trás na Barra de IP. O sistema era extremamente frenético, oferecendo batalhas movimentadas, com bastante ação, apesar da Gamearts aparentemente achá-lo um tanto monótono (eles são bem modestos); assim, alguns upgrades estão planejados, incluindo alguns meios de tornar as coisas mais estratégicas. As batalhas também vão tirar proveito dos personagens 3D e do poder do DC para oferecer ângulos dramáticos e incríveis efeitos de magia.

Isso é tudo o que a Gamearts revelou sobre o game até agora, infelizmente, mas é o suficiente para deixar os fãs de RPG salivando. Infelizmente a Gamearts tem uma tendência a adiar seus títulos várias vezes até que eles estejam satisfeitos com o produto. E sem uma data de lançamento fornecida ainda, não espere ver este título, mesmo no Japão, até o fim deste ano ou começo do próximo ano. Mas, confie... a espera será compensada.

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 22
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 30
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 31
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 32
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 33
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 34
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 35
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 36
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 37
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 38
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 41
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 42
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 43
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 44
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 45
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 46
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 47
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 48
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 30 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 31 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 32 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 41 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 42 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 43 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 44 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 45 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 46 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 47 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 48 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ______________________

Endereço: ______________________

Cidade: __________ Estado: ______ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

GAMERS Espaço do LEITOR

EDIÇÃO 55

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP
ou "e-maie-nos" em **gamers@edescala.com.br**

? O TEMPO NÃO PAROU... - KOF'99 - FINAL FIGHT

E aí pessoal da Gamers, tudo em cima? É a primeira vez que escrevo mas acompanho a Gamers desde a nº 30. Acho a Gamers a melhor revista do Brasil e prestes a se tornar a melhor do mundo, já que nos outros países as revistas devem ser bem pobres, apesar deles conhecerem muito de games. Com certeza vocês são merecedores de todos esses elogios que recebem. Bem vamos às perguntas: **1º)** Nunca mais ouvi falar no PDA do PSX. Com o lançamento do PSY, este projeto foi enterrado? **2º)** Há alguma possibilidade de TKOF 99 para PSX? **3º)** Também há alguma possibilidade de Capcom esse ano começar a trabalhar em algum lançamento com Final Fight? Já que este último fez muito sucesso no Super Nes. Cansa ficar só em Fighting Force e Crisis Beat. PS: Por favor publiquem a minha carta. Muito atrasado, mas um feliz 2000 pra todo mundo da redação!

ELIMAR M. GONÇALVES — **GUARULHOS - SP**

Olá, Elimar! Agradecemos por sua companhia e também por tanto elogios. Entretanto, quanto ao status de melhor revista do mundo... Bem, podemos dizer que ainda falta muito para chegarmos aos pés da toda poderosa e onipotente Famitsu (que, além da edição mensal, ainda possui uma versão semanal), ou mesmo da arrasante linha Dengeki (Playstation, Dreamcast, Nintendo 64 e por aí vai), ambas publicações japonesas consideradas as melhores no ramo. Você e tantos outros podem dizer que isto não passa de modéstia; nós, contudo, consideramos isso uma verdade e uma meta a ser atingida. Mas vamos às perguntas: ***1º)*** *você deve estar se referindo ao Pocket Station, o concorrente do VMS / VMU (**V**isual **M**emory **S**ystem ou **V**isual **M**emory **U**nit) que tem a função de memory Card, relógio de bolso e console portátil. Bem, este periférico foi lançado já há algum tempo e é um grande sucesso no Japão. Tanto que a maioria dos games mais recentes das melhores softhouses (vide Square, Capcom, SNK, Konami e outras) têm compatibilidade com este pequeno acessório. é um pouco difícil de encontrá-lo por estes lados, mas com sorte você encomenda um em importadoras e lojas especializadas.* ***2º)*** *Nada confirmado ainda, e há pouca probabilidade disso acontecer, uma vez que KOF'99 já se utiliza da placa MVS Giga-Power, possuindo mais de 600 mbits. em outras palavras, há uma quantidade imensa de quadros de animação, elementos de cenário, personagens e muito mais que teria de ser cortado em uma conversão para PS, devido à sua já conhecida deficiência de memória RAM. Para comprovar isso basta dar uma olhada na versão KOF Dream Match'1999 e compará-la com a versão KOF'98 (que ainda era MVS Mega-Power, com 500 Mbits) do PS. O primeiro traz quadros de animação que sequer existiam nos arcades, com cenários poligonais texturizados em tempo real e muito mais. Em contrapartida, o segundo possui uma perda extrema de quadros de animação (mais visível em Orochi Yashiro, por exemplo), em especial nos cenários. Assim, apenas sabe-se de King of Fighters'99: Evolution, para Sega Dreamcast, trará, além dos cenários poligonais e todos os personagens convencionais logo de início (incluindo o onipotente Iori Yagami, Kyo Kusanagi e o chefe Kryzalid), ainda um time especial de Strikers, contendo Goro Daimon, Chizuru Kagura (alguém aí jogava com ela?), Ryuji Yamazaki e Billy Kane.* ***3º)*** *A Capcom trabalha em seu mais novo lançamento a la Fighting Force, Spawn, para Naomi. Apenas correm rumores de um novo game da série Final Fight, Final Fight Revenge, a ser lançado para Sega Saturn (sim, pasmem!), mas com um estilo mais voltado para os Fighting Games a la Tekken. Agora, se você quer "carne nova" (na verdade de "nova" só a sugestão mesmo...) do gênero para PS, tente também Crisis City e Legend. Respondidas as suas perguntas?*

FINAL FANTASY VIII - POKÉ-FORCE

E aí galera da Gamers, tudo bem com vocês? Parabéns pelo excelente trabalho de vocês, cada vez a Gamers se supera, sabiam? Apesar de eu não gostar muito da última edição. Bom chega de elogios e de reclamações, vou passar para as perguntas: **1º)** Esta é a mais cruel, comprei o jogo Chrono Trigger e cheguei numa parte impossível de passar. Peguei o Robo, fui até o Factory, passei, Lucca consertou o Robo e peguei o portal, até aí beleza, então cheguei numa área de três portais e descendo as escadas encontro um cara que me ensina algo semelhante ao PHS de FF7 só que este eu acesso com o □, logo depois eu falo com uma velhinha (ou algo parecido) e depois não tem saída. Bom, tem uma ponte que não me leva a lugar nenhum e os portais que eu não posso acessá-los então, o que fazer, aonde ir? Tenho certeza que não vão me deixar na mão. **2º)** Em FF6 logo depois do Castelo de Edgar afundar no deserto entro numa caverna e chego numa cidade onde encontro Shadow no bar, então sigo para outra ruína próxima desta cidade e enfrento um chefe que tira todos da batalha deixando apenas Sabin, só que ele causa sentença de morte e eu morro com o tempo. Como matá-lo? **3º)** Para que serve as pedras zodíacas em FFT? Eu já fechei o jogo e não vi nenhuma utilidade nelas. Ainda do mesmo jogo quem é este tal de Serpentarius? Onde encontro? Qual é esta 11º pedra que vocês mencionam na Gamers Book nº 3, eu só consigo 10 pedras. **4º)** Vocês têm alguma dica super fatal de Front Mission 3? Bom chega de dúvidas. A apresentacão de Chrono Trigger está uma maravilha né? Bom eu vou terminando por aqui, e não me decepcionem, hein? Eu conto com vocês para passar estas partes. Portanto publiquem minha carta, eu imploro.

OSASCO - SP — LEANDRO A. PACHECO

Tudo bem conosco, Leandro! Nós agradecemos os elogios e... Hmm... Que última edição? A Gamers acabou e nós não sabemos? Que coisa mais estranha. Então o que diabos estamos fazendo aqui respondendo estas cartas? Ah, é melhor deixar isso para depois. Vamos às dúvidas (aliás, você tem muito bom gosto para jogos, sabia?)! **1º)** *você deve estar se referindo ao episódio que ocorre logo após a série de guardiões da série R-6XY atacar seu antigo aliado, R-66Y, por considerá-lo defeituoso ao não eliminar a "praga humana". Depois que Chrono, Marle, Lucca e Robo se recompõem, eles encontram uma nova fenda temporal e entram nela sem se importar o que acontecerá. Por serem muitas pessoas em uma mesmo portal, há um lapso temporal e ele são jogados em um local que representa o eterno instante seguinte ao último momento da existência de tudo. Em outras palavras, você chega ao local onde todas as linhas temporais se cruzam e se acabam, designado "Fim dos Tempos", ou simplesmente ∞. Lá você encontrará um velho (e não uma velha!) de chapéu-côco e uma bengala. Seu nome é Gaspar, um dos três sábios do império da rainha Zophar. Ele explicará o motivo pelo qual o grupo foi mandado ao Fim dos Tempos (o que obriga você a andar somente com três personagens no grupo, alternando com □) e diz que pode utilizar os feixes de luz para viajar a diferentes épocas da história. Entretanto, antes que você parta, ele aconselha você a visitar Spekkio, o senhor de toda a magia, localizado na porta ao norte. Siga as instruções e fale com Spekkio (cuja aparência pode variar de acordo com seu nível, sendo uma das últimas transformações um clone azul de*

FINAL FANTASY VIII - POKÉ-FORCE

Os Melhores do Mês

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circúito.
2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evidentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.
3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.
4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.
5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Propostos

Sega Dreamcast
Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode
Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

Nintendo 64
Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circúito Dolphin Park
Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circúito Metro Madness

Sony Playstation
Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries
Jogo 2 - *Gran Turismo 2*
Quesito: Melhor tempo no Seattle Circuit

Os Recordes

Sony Playstation
Jogo 1 - *Resident Evil 3 (The Mercenaries)*
1º - Alexandre Lopes (Mik $2543)
2º - Tarcísio Lopes (Mik $2518)

Nintendo 64
Jogo 3 - *Diddy Kong Racing*
- Circúito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circúito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)
- Circúito Jungle Falls
1º - Alexandre Lopes (0:54:85)
2º - Janio Lindemann (0:55:81)

Jogo 1 - *Wave Racer*
- Pontuação do Stunt Mode no Dolphin Park
1º - Alexandre Lopes (16.536)

FINAL FANTASY VIII - POKÉ-FORCE

Masa & Mune), que pedirá a você que, no sentido horário, dê três voltas — tendo como marco inicial a porta — encostado na parede da sala para que os personagens possam ter seus poderes mágicos despertados. Isso pode demorar um pouco, pois algumas vezes ele não aceita a forma como você contornou a sala. Você saberá que conseguiu quando falar com o senhor da magia novamente e ouvir um "plim". Agora você terá acesso aos portais de luz. ***2º)*** *Em Mt. Koltz, você acaba encontrando Vargas, parceiro de treinos de Sabin, que está enfurecido por seu pai, o famoso mestre Duncam, não ter escolhido seu próprio filho (Vargas) como discípulo nas técnicas de Monk (apenas para lembrar, a "profissão" de Sabin é Monk). Quando Sabin chega, Vargas solta uma poderosa técnica que leva Edgar, Terra e Locke para longe do confronto. Vargas então solta o status Condemned em Sabin, dando 1 minuto para que vença. Não importa o quanto você ataque, você não o vencerá de forma convencional. Você deve usar o comando Blitz e soltar um Pummel (→←→ ○). Não tente Meteo Drive (que na versão americana é chamado de Suplex) ou Aura Bolt. Nenhum deles o derrotará. Caso haja dúvidas em como inserir os golpes, vá atacando até que o próprio Sabin faça uma pausa na luta e ensine-o a desferir a técnica.* ***3º)*** *Na verdade são doze Zodiac Stones (uma representando cada um dos doze signos zodiacais) e uma 13ª que representa todas elas. Diz a lenda que estas são as pedras que representaram os doze cavaleiros que baniram o demônio Atima de seu reino de destruição. Sua função é basicamente ilustrativa e histórica, fazendo parte do enredo apenas. Quanto a Serpentarius, ele detém a posse da 13º pedra zodiacal, além do conhecimento da Ultimate Summon Magic Zodiac. Você pode encontrá-lo no fundo da Dungeon secreta encontrada no final do Capítulo 4 (Somebody to Love).* ***4º)*** *Não. Quanto à apresentação em anime de Chrono Trigger, você ainda não viu nada... Espere só até conferir o final, com Glen / Frog / Kaeru recebendo as honras como mais bravo cavaleiro e espadachim, assim como seu finado mestre Cirrus; E o casamento de... Ah, não vamos estragar a surpresa. Vale lembrar que ainda há uma palhinha do início de Chrono Cross...*

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Master Killer Game Club**
R. Ametista, 220, Iguaçu, Ipatinga - MG CEP 35162-018 Fone / Fax: (0**31) 821-6012
Somos especializados em dicas, macetes e códigos para Game Shark para PS e N64, e também dicas e macetes para PC (especialmente Age of Empires).

2. **The Best Players of Games**
R. Criciúma, 644, Cohab A, Gravataí RS CEP 94050-060
A carta deve conter o nome do clube e de Clairton R. da Silva. Enviando uma foto 3x4 e R$2,50, o sócio receberá em casa sua carteirinha e um jornalzinho com dicas e novidades sobre N64, PS, DC e GB.

3. **Clube Animalesco**
R. Rafael Bandeira Teixeira, 929, Ponta Porã - MS Fone (0**67) 431-6596
Especializados em PS. Vendemos CDs. Acima de 10 unidades o preço cai ainda mais. Últimos lançamentos. Entrega via Sedex.

4. **Apocalipse Game Club**
Caixa Postal 170 - 78500-000 / Colider - MT (o nome do clube deve estar especificado na carta)
Especializados em PS, N64, SNES, SAT, GB e MD. Mande-nos sua carta e remeteremos folhetos com dicas, lançamentos e muito mais. Totalmente grátis!

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

SEÇÃO Noiado!

FRASE DO MÊS!

Se as últimas revistas foram semanais, por que deixaram esta parte como "FRASE DO MÊS"?

Cara Gaymers (cara porque 2,90 é uma fortuna pra quem não trabalha como eu), tudo bem, pronto, conversamos demais, vamos ao que ñ enteressa: **I)** Squall de vocês nadaria num Ryu usando roupa Blanka? Ganha um real Ken conseGuile. **III)** Vocês sabiam que dos "12" lutadores de Streeet Fighter II CE, 6 deles são exatamente a metade!?!? **II)** É verdade que se morrer matasse, os mortos já teriam morrido? **V)** Vocês já repararam no final de Paul de Tekken 3, ele sobe nas costas de um lutador de Street Fighter. É porque a moto dele é Honda!?!?! **IV)** É verdade que para usar a internet, além de um computador e conhecimento de informática, é preciso ter um navio e ser bola de futebol para aí sim poder "navegar na rede"???? **VII)** Qual o telefone do "Disque-Viúva" em que você paga R$ 10,00 por ligação para ouvir 1 minuto de silêncio?? **VI)** É verdade que o controle do PlayStation 2 vai se incendiar se o jogador levar um Fatality do Scorpion? **PERDÍ A CONTA)** O mundo é muito injusto, enquanto eu só tenho uma bicicleta, a Lua tem um carro importado. Já viram o Eclipse da Lua? (o Sol também tem). Chega, espero que tirem minhas dúvidas, e vou esclarecer uma coisa a ser esclarecida, só resolví escrever esta carta porque essa noite eu sonhei que estava acordado e quando acordei estava dormindo!!! Até a próxima!!!!

MAURO CÉSAR — CEILÂNDIA NORTE - DF

Rapaz, pelas barbas do Enéias!? Você é realmente de outro planeta, ou algo assim? Quanta bost..., quer dizer, besteira! Mas deixando de lado as baboseiras, vamos responder as suas perguntas, mas estamos avisando: AS RESPOSTAS A SEGUIR SÃO PROIBIDAS PARA MENORES DE UM METRO E SESSENTA. Como você fez uma mistureba maldita, vamos responder suas perguntas em ordem analfabética. **I)** Bizzarro conseguiu, e de quebra ainda estava usando um galho de Sakura como barco, viu um tiozinho magrelo, Feio e Long, enquanto espirrava "CHUN-LI!" — de quando em quando falava também "CACHAÇA!" —, isso sem contar que uma moita começou a dançar quando ele falou NASH (ele tava resfriado e não conseguia pronunciar o "M" — o senhor dos sortilégios!). **V)** Ken vai saber responder isso? Vai ver ele achou Oro e resolveu comprar a moto! **III)** É óbvio né o mané! Do mesmo jeito que as duas metades de ½ é ½ . **IΛ)** Sim, além de ter um Pokémon (um Pikachu para ser mais exato), para fazer aquela fala "Oh-Oh!", e também saber soltar pipa para conseguir uma "linha". **III+III)** Não, também não vamos delirar e deixar a mente. Ele usará o mesmo sistema daqueles computadores, e daqueles controles daquele video game feito por aquela softhouse, tá vendo? **5+3-1)** É 969-6969, ligue também para o "Disque-Silêncio", onde você pode fugir do barulho de sua cidade e ouvir o maior silêncio (tudo isso por apenas R$ 1,95 p/ minuto — se estiver interessado, entre em contato conosco para notificarmos o senhor Dumpé e deixar o fone fora do gancho, além de combinar o rachamento dos lucros). **1+1-1+1-1+1-1+...)** Pense bem sobre esse provérbio de "se morrer matasse, os mortos já teriam morrido", você já experimentou tentar falar isso para Jill, Chris, Cherry, Ada, Rebecca, Barry, Claire e tantos outros personagens do Survival Horror da Capcom? Uma frase interessante para você usar é "se fazer besteira num país desse dinheiro, o Brasil estava cheio de milionários!" — nossa, que tocante (Snif), deu até vontade de chorar! **NÓS TAMBÉM...)** Não precisa ficar se lamentando e chorando, isso não leva à nada (somente a um ressecamento precoce nos zóios...), muitos têm o computador iMac, e nós queremos uma yBuki do SFIII!

FERAS DO TRAÇO

Flávio Allan
Natal - RN

Sérgio A. Laurentino
Natal - RN

Fabiana de Medeiros
São João do Meriti - RJ

Ricardo H. Aleixo
Tiros - MG

Roberto P. da Silva
Itapecerica da Serra - SP

Jaime V. Júnior
Paraná - PA

DREAMCAST

STREET FIGHTER 3: W IMPACT

Jogue como Yang

Na tela de seleção de personagens de Street Fighter 3, coloque o cursor sobre Yun e pressione qualquer botão de chute.

Jogue como Gouki (Akuma)

Na tela de seleção de personagens de Street Fighter 3: Second Impact, coloque o cursor sobre Sean e pressione ↑.

Jogue como Gill

Complete Street Fighter 3 ou Street Fighter 3: Second Impact em qualquer nível de dificuldade. Então na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Sean e pressione ↑ (2 vezes).

DREAMCAST

SLAVE ZERO

Cheat mode

Durante um jogo no modo single player, pressione L + R + B no controle 2 para habilitar invencibilidade e munição infinita. Repita este código para voltar ao normal.

Alternar AI do inimigo

Durante um jogo no modo single player, pressione L + R + A no controle 2.

NINTENDO 64

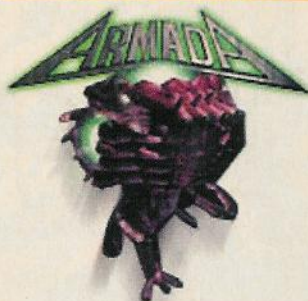
MARIO PARTY 2

Bowser Land

Complete todos os tabuleiros com qualquer personagem e tenha um superstar e cada uma.

Insulto

Quando for a volta de outro personagem, pressione L para provocar o outro jogador.

DREAMCAST

ARMADA

Continuar o game

Pressione Start no controle dois imediatamente após sua última nave explodir para continuar o game. Então saia e o jogador um poderá continuar.

PLAYSTATION

INVASION FROM BEYOND

Todas as naves, armas e upgrades

Na tela Press Start, entre com L1, R1, L2, R2, ↓, →, ← (2 vezes), →, ↓, ↑ ou entre com R1, L1, R2, L2, ↑, ↓, →, ← (2 vezes), →, ↓, ↑.

Level Select

No menu "Press Start", pressione L1, R1, L2, R2, ▲, X, ○, □, □, ○, X, ▲. Então volte para o menu "Start Mission" e selecione sua missão.

NINTENDO 64

LEGO RACERS

Desabilitar todos os cheats

Crie um novo piloto (ou edite um existente) no modo Build. Então, selecione a opção Make A License e entre com NMRCHTS como um nome.

Jogo rápido

Entre no modo BUILD e crie um novo piloto (ou edite um existente.) Vá para Make A License e entre com FSTFRWRD como nome do motorista.

Pegar apenas power-ups

Crie um novo piloto (ou edite um existente) no modo Build. Então selecione a opção Make A License e entre com RPCRNLY como um nome.

Manter a velocidade fora da pista

Crie um novo piloto (ou edite um existente) no modo Build. Então selecione a opção Make A License e entre com NSLWJ como um nome.

Sem chassis

Crie um novo piloto (ou edite um existente) no modo Build. Então, selecione a opção Make A License e entre com NCHSSS

como um nome.

Sem motorista
Crie um novo piloto (ou edite um existente) no modo Build. Então, selecione a opção Make A License e entre com NDRVR como um nome.

Sem rodas
Crie um novo piloto (ou edite um existente) no modo Build. Então, selecione a opção Make A License e entre com NWHLS como um nome.

Power-ups sempre no nível máximo
Crie um novo piloto (ou edite um existente) no modo Build. Então, selecione a opção Make A License e entre com MXPMX como um nome.

Power-ups apenas para projéteis
Crie um novo piloto (ou edite um existente) no modo Build. Então, selecione a opção Make A License e entre com PGLLRD como um nome.

Pista invertida Rocket City Run
Crie um novo piloto (ou edite um existente) no modo Build. Então, selecione a opção Make A License e entre com LNFRRRM como um nome.

Carro Rocket
Crie um novo piloto (ou edite um existente) no modo Build. Então selecione a opção Make A License e entre com FLYSKYHGH como um nome.

Power-ups apenas para Shooter attacks
Crie um novo piloto (ou edite um existente) no modo Build. Então, selecione a opção Make A License e entre com PGLLYLL como um nome.

Modo Turbo
Crie um novo piloto (ou edite um existente) no modo Build. Então, selecione a opção Make A License e entre com FSTFRWRD como um nome.

Power-ups apenas para turbo
Crie um novo piloto (ou edite um existente) no modo Build. Então, selecione a opção Make A License e entre com PGLLGRN como um nome.

Use as partes do carro Basil the Batlord's
No modo Circuit chegue em 2º ou 3º no Basil the Batlord's Circuit. Jogue no Johnny Thunder's Circuit e chegue em 1º. Vá para o modo build e faça seu motorista e licencie como normal. Selecione o chassis de Johnny Thunder e vá para o Quick Build. Vá para o Quick Build novamente e você verá fogo atrás do carro. Vá para Build e então pressione B até que todas as partes estejam fora do chassis. Então você pode mudar para Basil the Batlord sem ganhá-lo.
Nota: após entrar no modo Build não saia até terminar de construir seu carro.

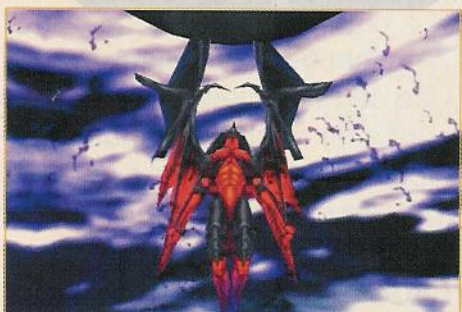
PC

Sem batalhas aleatórias
Use os seguintes métodos para nunca ter nenhuma batalha aleatória fora de cidades: alugue um carro por 3.500 gil, caminhe nos trilhos do trem, caminhe em estradas asfaltadas, ou adquira Encounter None de Diablos.

Potions grátis
Você pode obter Potions em Timber Town. Adquira Rinoa no grupo, então vá para a ponte onde você viu os guardas. Continue voltando até um homem aparecer. Fale com ele e então fale com ele uma segunda vez

para receber um Potion. Deixe a tela e volte até ele aparecer novamente e repita.

Ability Points fáceis

Vá para Cactaur Island e ganhe 20 AP para cada Cactaur que é derrotado na batalha. Cactaur Island é a pequena ilha coberta por um deserto.

Experience Points fáceis

Exiba o mapa e viaje para a ilha mais à esquerda (perto de Deling). Ela contém monstros poderosos que podem facilmente elevar o nível de seus personagens depois de batalhas.

Respostas para os testes

Após o ataque em Dollet, uma opção "Test" irá ficar disponível. Use as seguintes respostas para a fase teste correspondente para responder todas as questões corretamente e elevar o ranking SeeD de Squall. Quanto mais alto o ranking de Squall, mais dinheiro ele receberá a cada período.

SEED LEVEL	RESPOSTAS
1	Y, N, Y, Y, Y, N, N, Y, N, N
2	Y, N, Y, Y, Y, N, Y, Y, N, N
3	N, N, Y, N, Y, Y, Y, N, Y, N
4	N, Y, Y, Y, N, N, Y, Y, N, N
5	N, N, N, Y, Y, N, N, Y, Y, Y
6	Y, N, Y, Y, N, N, Y, Y, N, Y
7	Y, Y, Y, Y, Y, Y, N, Y, Y, N
8	N, Y, N, N, Y, Y, N, N, Y, N
9	N, Y, N, N, N, N, N, N, Y, Y
10	Y, N, N, N, N, N, N, N, Y, N
11	Y, Y, N, Y, Y, N, Y, N, N, Y
12	N, Y, N, N, Y, N, Y, N, Y, N
13	Y, N, N, N, Y, N, N, N, N, N
14	Y, Y, Y, Y, N, Y, Y, N, Y, N
15	Y, Y, N, N, N, N, N, Y, N, Y
16	Y, N, N, Y, N, Y, N, N, Y, N
17	Y, N, N, N, Y, N, N, Y, N, N
18	Y, N, N, N, Y, N, N, N, N, N
19	Y, N, N, Y, N, N, N, N, N, Y
20	Y, Y, N, Y, N, Y, Y, Y, N, N
21	Y, Y, Y, Y, N, N, Y, Y, Y, N
22	N, N, N, Y, N, N, N, Y, Y, N
23	Y, N, N, N, N, Y, Y, Y, Y, Y
24	Y, Y, N, N, Y, Y, N, N, N, Y
25	Y, N, Y, Y, Y, N, N, Y, N, N
26	Y, Y, N, Y, N, Y, N, Y, N, N
27	N, Y, N, N, N, N, Y, N, Y, N
28	Y, N, N, Y, Y, Y, N, Y, N, N
29	N, N, N, Y, Y, N, N, N, Y, N
30	N, Y, N, N, N, N, Y, N, N, N

NINTENDO 64

Suicídio

Pressione C-▲ + C-▼ + C-◀ + C-▶ durante o game.

Power-up para as armas (1P)

Colete 15 power-ups para a mesma arma. Aponte em um oponente e pressione A + B para atirar com uma versão aperfeiçoada da mesma arma no modo single-player. (Nota: com mísseis dirigidos você deve apertar Z para disparar o laser).

Power-up para as armas (multi-player)

Colete 15 power-ups para a mesma arma. Aponte em um oponente e pressione A + B + Z para atirar com uma versão aperfeiçoada da mesma arma no modo multi-player (Nota: o truque não funciona com granadas).

PC

SEPTERRA CORE: LEGACY OF THE CREATOR

Cheat Codes

Durante o jogo, pressione [F12], digite "imarealweenie" e pressione [F12] novamente para habilitar o cheat mode. Então, pressione [F12], entre com um dos

seguintes códigos e pressione [F12] novamente para ativar a função correspondente:

RESULTADO CHEAT CODE

Desabilitar AI do inimigo:
MAKETHEMSTOPMOMMIE
Desabilitar texto falado:
HIDETEXT
Ver hit points do inimigo:
ENEMIES
Ver linha de visão:
SIGHT
Ver informação do debug:
SPY
Ver frame rate:
FPS
Ver mapa em formato .BMP:
MAPMAKER

PC

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Cheat Codes

Durante o jogo, pressione [Esc] para exibir o menu, então entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente.

RESULTADO CHEAT CODE

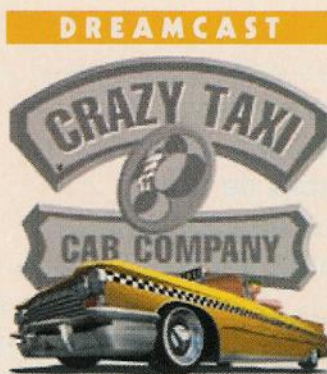
Seleção de Fases:
GOTHERE
Aumentar o poder de fogo:
GLOWFIST
5 vidas adicionais:
GIMMELIFE
5 lumz adicionais:
GIMMELUMZ

PLAYSTATION

NORSE BY NORSEWEST

Vida infinita

Na tela de password, digite CH3T como sua password. Você deverá ouvir um som. Então você terá vida infinita até desligar o Playstation.

DREAMCAST

Expert mode

Na tela de seleção de personagens, segure L + R + Start. Se você entrar com o código corretamente, a palavra "Expert" irá aparecer no canto inferior esquerdo. Nenhuma indicação de parada ou seta irá aparecer neste modo.

Special Taxi

Na tela de seleção de personagens, pressione rapidamente L, R, L, R, L, R. Então, selecione um personagem para dirigir uma bike ao invés de um taxi. Alternativamente, complete todas as dezesseis fases do Crazy Box para habilitar o Special Taxi para cada personagem, que é selecionado nos modos Crazy Box, Arcade ou Original. Para selecionar a bike no modo Crazy Box, vá para a direita de Gus na tela de seleção de personagem. Para selecionar a bike nos modos Arcade ou Original, pressione ↑ na tela de seleção de personagem.

DREAMCAST

NBA SHOWTIME

Códigos para a tela de versus

Os códigos devem ser inseridos com a combinação de três botões e uma direção no Direcional.

0 - Logo da Midway
1 - Basketball
2 - Letra A
3 - Letra B
4 - Letra C
5 - Letra N

Tournament Mode

(2 Player Game)
1 – 1 – 1 ↓
Mostrar porcentagem de acerto
0 – 0 – 1 ↓
Mostrar Hotspot
1 – 0 – 0 ↓
Sem Hotspots (2 Player)
2 – 0 – 1 ↑

Sem Replays
2 – 2 – 1 ←
Sem Tip Off (2 Player)
4 – 4 – 4 ↑
Bola ABA
2 – 3 – 2 →
Cabeça grande
2 – 0 – 0 →
Uniforme do time
4 – 0 – 0 →
Uniforme da Midway
4 – 0 – 1 →
Uniforme da casa
4 – 1 – 0 →
Uniforme de fora
4 – 2 – 0 →
Alternar uniforme
4 – 3 – 0 →
Os códigos seguintes só funcionam em quadras ao ar livre
Névoa
1 – 2 – 3 ↑
Névoa espessa
1 – 2 – 3 ↓
Névoa noturna
1 – 2 – 3 ←
Névoa de pantano
1 – 2 – 3 →
Neve
1 – 2 – 1 ←
Temporal
1 – 3 – 1 ←
Dia chuvoso
1 – 4 – 1 ←

Seleção de quadra

Para selecionar quadras diferentes, pressione → após selecionar ambos os membros de seu time e pressione os seguintes comandos. Você deverá ouvir um som confirmando se fizer corretamente.

Time da casa
Botão de turbo + ↑
Time visitante
Botão de turbo + ↓
Quadra de rua
Botão de turbo + ←
Quadra ilhada
Botão de turbo + →
Quadra da Midway
Botão de arremesso + botão de passe + ↑
Quadra da NBC
Botão de arremesso + botão de passe + ↓

JOGUE COM:

Entre com as iniciais e os números PIN
Alex Gilliam, Midway Game Tester: LEX 0014
Andy Eloff, Midway System Hardware: ELOFF 2181
Beth Smukowski, Midway Creative Media: BETHAN 1111
Brian LeBaron, Midway Game Tester: GRINCH 0222
Chad Edmunds, Motion Capture Actor: CHAD 0628
Chris Skrundz, Midway Creative Media: CMSVID 0000
Palhaço: CRISPY 2084
Monstro de The Black Lagoon: CREATR 1954
Dan Thompson, Midway Programmer: DANIEL 0604
Dave Grossman, Midway Creative Media: DAVE 1104
Eugene Geer, Midway Artist: E GEER 1105
Frankenstein: FRANK - 1932
Greg Cutler, Motion Capture Actor: CUTLER 1111
Isiah Thomas, NBC Sports Announcer: THOMAS 1111
Jason Skiles, Midway Programmer: JASON 3141
Jeff Johson, Midway Programmer: JAPPLE 6660
Jennifer Hedrick (uniforme alternativo): JENIFR 1111
Jennifer Hedrick, Midway Artist: JENIFR 3333
Jim Gentile, Midway Artist: GENTIL 1228
Jim Tianis, Midway Creative Media: DIMI 0619
John Root, Midway Artist: ROOT 6000
Jon Hey, Midway Sound and Music: JONHEY 8823
Kerri (uniforme alternativo): KERRI 1111
Kerri the Female Player: KERRI 0220
Alien Grande: BIGGY 0958
Larry Wotman, Midway Creative Media: STRAT 2112
Lia (uniforme alternativo): LIA 1111
Lia the Female Player: LIA 0712
Mark Guidarelli, Midway Programmer: GUIDO 6765
Mark Turmell, Midway Lead Programmer: TURMEL 0322
Matt Gilmore, Midway Artist: MATT G 1006
Mike Lynch, Midway System Hardware: LYNCH 3333
Nikko the Devil Dog: NIKKO 6666
Velho: OLDMAN 2001

Paul Martin, Midway PC Support: STENTR 0269
Paulo Garcia, Midway Game Tester: PAULO 0517
Pinto Horse: PINTO 1966
Pumpkin: JACKO 1031
Referee: THEREF 7777
Retro Rob: RETRO 1970
Rob Gatson, Midway Programmer: GATSON 1111
Sal DiVita, Midway Lead Artist: SAL 0201
Shawn Liptak, Programming Consultant: LIPTAK 0114
Alien Pequeno: SMALLS 0856
A Noiva de Frankenstein: BRIDE 1935
A Múmia: MUMMY - 1932
O Lobisomen: WOLFMN 1942
Tim Bryant, Midway Artist: TIMMYB 3314
Tim Kitzrow, Midway Sports Announcer: TIMK 7785
Tim Moran, Midway Creative Media: TIMCRP 6666
White Horse: HORSE 1966
Willy Morris, Motion Capture Actor: WIL 0101
Wizard: THEWIZ 1136
Mascote do Atlanta Hawks: HAWK 0322
Mascote do Charlotte Hornets: HORNET 1105
Mascote do Denver Nuggets: ROCKY 0201
Mascote do Houston Rockets: TURBO 1111
Mascote do Indiana Pacers: BOOMER 0604
Mascote do Minnesota Timberwolves: CRUNCH 0503
Mascote do New Jersey Nets: SLY 6765
Mascote do Phoenix Suns: GORILA 0314
Mascote do Seattle Sonics: SASQUA 7785
Mascote do Toronto Raptors: RAPTOR 1020
Mascote do Utah Jazz: BEAR 1228

DREAMCAST

Aerial Reaver
Pause game. Segure L e R, e pressione A, →, ↑ (2 vezes), Y, ← (2 vezes), →, ↑.

Todas as habilidades
Pause game. Segure L e R, e pressione ↑ (2 vezes), ↓, → (2 vezes), ←, B, →, ←, ↓.
Habilidades de Raziel
Contrair
Força de projétil
Fase
Nadar
Escalar parede
Rastejar

Fire Reaver
Pause game. Segure L e R, e pressione ↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, B, →, ↓.

Force Glyph
Pause game. Segure L e R, e pressione ↓, ←, Y, ↓, ↑.

Kain Reaver
Pause game. Segure L e R, e pressione A, B, →, Y, ← (2 vezes), →, ↑.

Máximo upgrade para energia
Pause o game. Segure L e R, e pressione →, B, ↓, ↑, ↓, ↑.

Máximo upgrade para magia
Pause o game. Segure L e R e pressione Y, →, ↓, →, ↑, Y, ←.

Abrir todos os warp gates
Pause o game. Segure L e R, e pressione ↑ (2 vezes), ↓, → (2 vezes), ←, B, →, ←, ↓.

Restaurar energia
Pause o game. Segure L e R, e pressione ↓, B, ↑, ←, ↑, ←.

Restaurar magia
Pause o game. Segure L e R, e pressione → (2 vezes), ←, Y, →, ↓.

Sound Glyph
Pause o game. Segure L ou R, e pressione → (2 vezes), ↓, B, ↑ (2 vezes), ↓.

Stone Glyph
Pause o game. Segure L e R, e pressione ↓, B, ↑, ←, ↓, → (2 vezes).

Sunlight Glyph
Pause o game. Segure L e R, e pressione ←, B, ←, → (2 vezes), ↑ (2 vezes), ←.

Melhorar energia para a próxima fase
Pause o game. Segure L e R, e pressione →, A, ←, Y, ↑, ↓.

Water Glyph
Pause o game. Segure L e R, e pressione ↓, B, ↑, ↓, →.

PLAYSTATION

CIVILIZATION 2

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.2

Money-Celts, Romans e Russians infinito
80117C0C FFFF
Money-Babylonians, Japanese e Zulus infinito
80118184 FFFF
Money-French, Germans e Vikings infinito
801186FC FFFF
Money-Aztecs, Egyptians e Spanish infinito
80118C74 FFFF
Money-Americans, Chinese e Persians infinito
801191EC FFFF
Money-Carthaginians, Greeks e English infinito
80119764 FFFF
Money-Indians, Mongols e Sioux infinito
80119CDC FFFF
Modificador de descobertas Celts, Romans, Russians
80117C14 00??
Modificador de descobertas Babylonians, Japanese, Zulus
8011818C 00??
Modificador de descobertas French, Germans, Vikings
80118704 00??
Modificador de descobertas Aztecs, Egyptians, Spanish
80118C7C 00??
Discoveries Modifier-Americans, Chinese, Persians
801191F4 00??
Modificador de descobertas Carthaginians, Greeks, English
8011976C 00??
Modificador de descobertas Indians, Mongols, Sioux
80119CE4 00??
Modificador de ano (AD)
8011A264 ????

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de descobertas

00 - Advanced Flight
01 - Alphabet
02 - Amphibious Warfare
03 - Astronomy
04 - Atomic Theory
05 - Automobile
06 - Banking
07 - Bridge Building
08 - Bronze Work
09 - Ceremonial Burial
0A - Chemistry
0B - Chivalry
0C - Code Of Law
0D - Combined Arms
0E - Combustion
0f - Communism
10 - Computers
11 - Conscription
12 - Construction
13 - Corporation
14 - Currency
15 - Democracy
16 - Economics
17 - Electricity
18 - Electronics
19 - Engineering
1A - Enviromentalism
1B - Espionage
1C - Explosives
1D - Feudalism
1E - Flight
1F - Fundamentalism
20 - Fusion Power
21 - Genetic Engineering
22 - Guerrilla Warfare
23 - Gun Powder
24 - Horseback Riding
25 - Industrialization
26 - Invention
27 - Iron Working
28 - Labor Union
29 - The Laser
2A - Leadership
2B - Literacy
2C - Machine Tools
2D - Magnetism
2E - Map Making
2F - Masonry
30 - Mass Production
31 - Mathematics
32 - Medicine
33 - Metallurgy
34 - Miniaturization
35 - Mobile Warfare
36 - Monarchy
37 - Monotheism
38 - Mysticism
39 - Navigation
3A - Nuclear Fission
3B - Nuclear Power
3C - Philosophy
3D - Physics
3E - Plastics
3F - Polytheism
40 - Pottery
41 - Radio
42 - Railroad
43 - Recycling
44 - Refining
45 - Refrigeration
46 - The Republic
47 - Robotics
48 - Rocketry
49 - Sanitation
4A - Seafaring
4B - Space Flight
4C - Stealth
4D - Steam Engine
4E - Steel

4F - Supercunductor
50 - Tactics
51 - Theology
52 - Theory Of Gravity
53 - Trade
54 - University
55 - Warrior Code
56 - The Weel
57 - Writing
58 - Future Technology

PLAYSTATION

CHASE THE EXPRESS

Destravar proteção
D00EA6DE 1040
800EA6DE 1000
Ou D00EAE1A 1040
800EAE1A 1000

HP infinito
80010402 1000

Ammo e Item infinito (GS 3.3)
B0080002 00000000
3001045C 00FF

PLAYSTATION

CHOCOBO DUNGEON 2 (USA)

HP infinito para Chocobo e Secundário
801026B8 03E7
801026D4 03E7
80102844 03E7
80102860 03E7

Sempre 100%
30203FAE 0064

Máximo 64 Slots
30203FB0 0040

PLAYSTATION

COUNTDOWN VAMPIRES

HP infinito
800B2F86 0064

Ammo infinita
800B2FAA 000C

Cash infinito
800B2F90 270F

Ammo infinita (todas) (GS 3.3)
B00C0006 00000000
800B2F9E FFFF

Arma no Slot 1
800B2F9A 006A

Arma no Slot 2
800B2FA0 006B

Arma no Slot 3
800B2FA6 006D

PLAYSTATION

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

Destravar proteção
D0017962 1040
80017962 1000

HP infinito
800A8974 00C8

PLAYSTATION

LOVE & DESTROY

Todos os filmes (selecionar)
E015B74C 01000006 (GS 3.3)
8017A8C0 FFFF
8017A8C2 FFFF
8017A8C4 FFFF
8017A8C6 FFFF
8017A8C8 FFFF
8017A8CA 0001

Nenhum dano
D0073828 6400
80073826 6400
D0074670 6400
8007466E 6400
D0077210 6400
8007720E 6400
D0079680 6400
8007967E 6400
D007D5A0 6400
8007D59E 6400
D007D270 6400
8007D26E 6400

PLAYSTATION

DIGIMON WORLD DIGITAL CARD BATTLE

Muito dinheiro
800D11F0 423F
300D11F2 000F

PLAYSTATION

OVERBLOOD 2 (USA)

Dinheiro infinito
801BECC4 967F
801BECC6 0098

PLAYSTATION

POPOLOCROIS 2

Código habilitador

Tipo A
D00B2612 1040
800B2612 1000

Tipo B
D00B2D4E 1040
800B2D4E 1000

D-code para reescrever imediatamente antes
D00DEF44 0001

Dinheiro infinito
80114BE8 967F
80114BEA 0098

PLAYSTATION

RESCUE SHOT

Vidas infinitas (HBP)
80040E78 0003
MAX Glass ball
800332C0 0063
Bomba infinita para P1 (selecionar)
D0032C70 0001
80050E2C 6301
P1 começar com score máximo
D00332AC 0000
800332AC E0FF
D00332AE 0000
800332AE 05F5
P1e P2 com power infinito
8014726C 0006
Bomba infinita para P2 (selecionar)
D0032C90 0001
80050E3C 6301
P2 começar com score máximo
D00332B0 0000
800332B0 E0FF
D00332B2 0000
800332B2 05F5
Vida infinita no estágio 1
D014726C 0005
8014726C 0006
Vida infinita no estágio 2
D0157C38 0005
80157C38 0006

PLAYSTATION

SAMURI SHODOWN WARRIORS RAGE2

Tempo infinito
8007FE8C 0063
800DC8F8 0063
HP infinito para P1
800DE8A0 0100
Poder máximo para P1
800DE8AC 0080
HP infinito para P2
800DE8D8 0100
Poder infinito para P2
800DE8E4 0080
Todos os personagens secretos (GS 3.3)
B0070002 00000000
80080034 0101

PLAYSTATION

VAMPIRE HUNTER-D

Joker command
D00A 3D78 ????
HP máximo
300A3DDC 00C8
VP máximo
300A3DF4 0020
L-HAND máxima
300A3DF8 0012
Todos os itens de consumo
300A41F9 0063
300A41FA 0063
300A41FB 0063
300A41FC 0063
300A41FD 0063
300A41FE 0063
300A41FF 0063
Toda a aquisição do mapa
300A4200 0001
300A4201 0001
300A4202 0001
300A4203 0001
300A4204 0001
300A4205 0001
300A4206 0001
300A4207 0001
Todos os itens importantes
300A4208 0001
300A420A 0001
300A420B 0001
300A420C 0001
300A420D 0001
300A420E 0001
300A420F 0001
300A4210 0001
300A4211 0001
300A4212 0001
300A4213 0001
300A4214 0001
300A4215 0001
300A4216 0001
300A4217 0001
300A421A 0001
300A421B 0001

GAMEBOYCOLOR

POWER QUEST

Créditos infinitos
01990ECF
01990FCF
019910CF
019911CF
Energia infinita
906D92C2

GAMEBOYCOLOR

R-TYPE DX

Vidas infinitas
0104E0D0
Inimigos explodem automaticamente
01042ED1
Invencibilidade para **R-Type I**
910112D1
Invencibilidade para **R-Type II**
91011ED5
Invencibilidade para **R-Type DX**
910112D1
91011ED5

NINTENDO 64

SPACE STATION SILICON VALLEY

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Master Bryan's Activator 1 P1
D03F2C72 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
D03F2C73 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
D13F2C72 00??

Ter todas as Power Cells
803F2D3D 000F
Debug Mode
803F642F 0001
Alto score em Evo's Escape
813E4CEA 7FFF
0 de inimigos para matar em Big Celebration Parade
803E4CCB 0000
Energia infinita Mouse / Hyena
801DFB31 0082

Códigos habilitadores de fase

Euro Eden
803F6433 0001
Arctic Kingdom
803F6435 0001
Jungle Safari
803F6437 0001
Desert Adventure
803F6439 0001
Big Celebration Parade
803F643B 0001
Mini game secreto
803F643D 0001

Modificador do tipo de arma na fase em Asteroids
803E4CF3 000?
Energia infinita para Evo (Chip) [**nota 1**]
801DE065 0082
Energia infinita para Evo na fase bônus 1 e fase final
801DE439 0082
Energia infinita para Evo na fase bônus 4
801DEFB5 0082
Energia infinita para nave na fase Asteroids
803E4CDB 0003

Abrir todas as fases
803F7DE0 0001
803F7DE1 0001
803F7DE2 0001
803F7DE3 0001
803F7DE4 0001
803F7DE5 0001
803F7DE6 0001
803F7DE7 0001
803F7DE8 0001
803F7DE9 0001
803F7DEA 0001
803F7DEB 0001
803F7DEC 0001
803F7DED 0001
803F7DEE 0001
803F7DEF 0001
803F7DF0 0001
803F7DF1 0001
803F7DF2 0001
803F7DF3 0001
803F7DF4 0001
803F7DF5 0001
803F7DF6 0001
803F7DF7 0001
803F7DF8 0001
803F7DF9 0001
803F7DFA 0001
803F7DFB 0001
803F7DFC 0001
803F7DFD 0001
803F7DFE 0001
803F7DFF 0001
Abrir todas as fases (**GS 3.0 ou superioro**)
50002001 0000
803F7DE0 0001

Modificador de animal [**nota 2**]
803F2D6B 00??

Modificador de fase [**nota 3**]
803F2D39 00??
2 bilhões + High Score
803F2D30 007F
803F2D31 FFFF
803F2D32 FFFF
803F2D33 FFFF

Modificador de contraste vermelho (fundo)
803F2D57 00??

Modificador de contraste verde (fundo)
803F2D59 00??

Modificador de contraste azul (fundo)
803F2D5B 00??
Modo Black Out
803F2D55 FFFF
Sempre nevar
803F2D6D 0005
Sempre chover
803F2D6F 0005
Mundo louco
803F2D71 0005
High Score em Evo's Escape (alternar-permitir passar de fase)
813E4CEA 7FFF
Sempre no segundo ângulo de câmera
803F2A99 0001
Ability infinita para Sheep
811DE9A0 0400
Ability infinita para Sheep (?)
811DE9A4 0400
Ability infinita para Mouse
811DFCC8 0400

Boost infinito para Mouse
811DFCC4 0400
Ability infinita para Penguin
811E009C 0400
Ability infinita para Husky
811DED78 0400
Ability infinita para Rabbit
811DE5D0 0400
Ability inifnita para Heli-Rabbit
811DF14C 0400
Boost infinito para Walrus
811DED74 0400
Ability infinita para Walrus
811DE5D0 0400
Ability infinita para Racing Dog
811DF14C 0400
Boost infinito para Racing Dog
811DF148 0400
Ability infinita para Ram
811DE5D0 0400
Ability infinita para Racing Fox
811DF8F4 0082
Boost infinito para Racing Fox
811DF8F0 0400
Ability infinita para Springy Thing
811DF14C 0400
Ability infinita para Fox
811DF8F4 0400
Boost infinito para Fox
811DF8F0 0400
Energia infinita para Snow Husky
811DFF04 0082
Energia infinita para Rabbit normal
811DE438 0082
Energia infinita para Heli-Rabbit
811DEFB4 0082
Energia infinita para Sheep
811DEBE0 0082
Energia infinita para Penguin normal
811DFF04 0082
Energia infinita para Dog
811DFF04 0082
Energia infinita para Racing Dog
811DEFB4 0082
Energia infinita para Ram
811DE438 0082
Energia infinita para Racing Fox
811DF7FC 0082
Energia infinita para Springy Thing
811DEFB4 0082
Energia infinita para Fox
811DF75C 0082
Textura européia (fases 11, 13, 15 e 28)
803F2D71 0000
Textura de gelo (fases 6, 7, 9, 10 e 28)
803F2D71 0001
Textura de deserto (fases 2, 4, 6, 7, 10, 11, 15, 17 e 20)
803F2D71 0002
Textura de selva (fases 2, 3, 4, 7, 11, 14, 15 e 17) [nota 4]
803F2D71 0003

Dígitos que acompanham o código modificador de animal

00 - Seagull (Ice)
01 - Lion (Jungle)
02 - Hippo (Jungle)
03 - Racing Hippo (Glitchy)
04 - Racing Dog (Europe)
05 - Flying Dog (Europe)
06 - Fox (Europe)
07 - Fire Fox (Europe)
09 - Polar Bear (Ice)
0A - Rabbit (Ice)
0B - Heli-Rabbit (Ice)
0C - Cod (Europe)
0D - King Rat (Europe)
0E - Parrot (Jungle)
0F - Parrot (Jungle)
10 - Mouse (Europe)
11 - Racing Mouse (Glitchy)
12 - Racing Mouse (Europe)
13 - Vulture (Glitchy)
14 - Mouse (Europe)
15 - Heli-Mouse (Glitchy)
16 - Bear (Europe)
17 - Bear (Glitchy)
18 - Mystery Bear (Europe)
19 - Seagull (Ice)
1A - Racing Fox (Europe)
1B - Tortoise Tank (Jungle)
1C - Racing Tortoise (Jungle)
1D - Tortoise Tank (Jungle)
1E - Piranha (Jungle)
1F - Dog (Europe)
20 - Rat (Europe)
21 - Sheep (Europe)
22 - Ram (Europe)
23 - Springy Thingy (Europe)
24 - Spring Ram (Europe)
25 - Penguin (Ice)
26 - Polar Bear (Ice)
27 - Polar Tank (Ice)
28 - Husky (Ice)
29 - Husky (Ice)
2A - Ski Husky (Ice)
2B - Crow (Glitchy)
2C - Walrus (Ice)
2D - Vulture (Desert)
2E - Camel (Desert)
2F - Cannon Camel (Desert)

30 - ????? (Glitchy)
31 - Pogo Kangaroo (Desert)
32 - Boxing Kangaroo (Desert)
33 - Desert Fox (Desert)
34 - Armed Desert Fox (Desert)
35 - Scorpion (Desert)
36 - Gorilla (Jungle)
37 - Desert Fox (Glitchy)
38 - Elephant (Jungle)
39 - Hyena (Jungle)
3A - Hyena Biker (Jungle)
3B - Chameleon (Jungle)
3C - Sneaky Chameleon (Jungle)
3D - Evo (All)
3E - Evo (Glitchy)
3F - ????? (Glitchy)
40 - King Penguin (Ice)
41 - Racing Tortoise (Jungle)
42 - Cool Cod (Ice)
43 - Shellsuit Evo (All)

Dígitos que acompanham o código modificador de fase

01 - Smashing Start
02 - Have A Nice Day
03 - Honeymoon Lagoon
04 - The Battery Farm
05 - The Engine Room
06 - Fat Bear Mountain
07 - Rocky Hard Place
08 - Stinky Sewer
09 - Rat-O-Matic
0A - Give A Dog A Bonus
0B - Snow Joke
0C - Ice 'n' Easy Does It
0D - Penguin Playpen
0E - Pinball Blizzard
0F - Hoppa Choppa
10 - Something Fishy
11 - Walrace 64
12 - Jungle Japes
13 - Jungle Doldrums
14 - Swamp Of Eternal Stench
15 - Weight For It!
16 - Jungle Jumps
17 - Evo's Escape
18 - Fun In The Sun
19 - Hot Cross Buns
1A - Sting In The Tail
1B - Borassic Park
1C - Whirlwind Tour
1D - Shifting Sands
1E - Punch up Pyramid
1F - Big Celebration Parade
21 - (GLITCH LEVEL #1)
22 - (GLITCH LEVEL #2)
23 - Credits
24 - Intro

Nota 1: com este código, você pode pressionar R para recarregar sua energia enquanto animal.

Nota 2: com este código, você irá começar com o animal que você escolher em todas as fases exceto 'Smashing Start' e 'Big Celebration Parade'. Se você usar um novo animal em "Smashing Start", o animal escolhido estará em frente do dog que você está. Você terá que persegui-lo e destruí-lo para usar. Se você usar um novo animal em 'Big Celebration Parade', o game irá congelar.

Note 3: Com este código você irá jogar o level que escolher depois que a primeira tela aparecer.

Note 4: Com este código, você deve segurar Start para passar a animação inicial ou o game travará. Estas são modificações interessantes de Kong K. o código Roll's "Cores Loucas" (803F3D71 0005), que muda a textura da fase final em outras fases.

NINTENDO 64

MICRO MACHINES 64 TURBO

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.21

Master Bryan's Activator 1 P1
D02083C2 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
D02083C3 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
D12083C2 00??
Vidas infinitas para P1
800BAFD2 0009
Armas secundárias para P1 (pegas)
80208401 0005
P1 sempre em primeiro lugar
802083F1 0001
Debug Mode
8109328E 0001
Dobro de velocidade (deve ser usado com o Debug Mode)
80093294 0001
Big Bounce (deve ser usado com o Debug Mode)
80093293 0001
Carros da CPU lentos (deve ser usado com o Debug Mode)
80093292 0001

MANCHANDO A IMAGEM DA SÉRIE

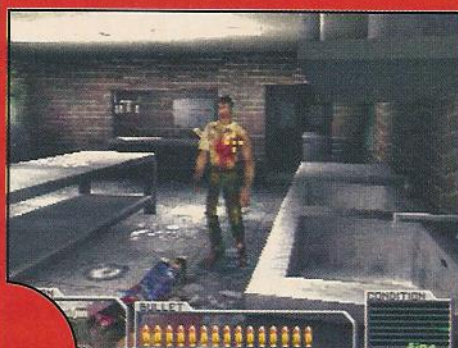
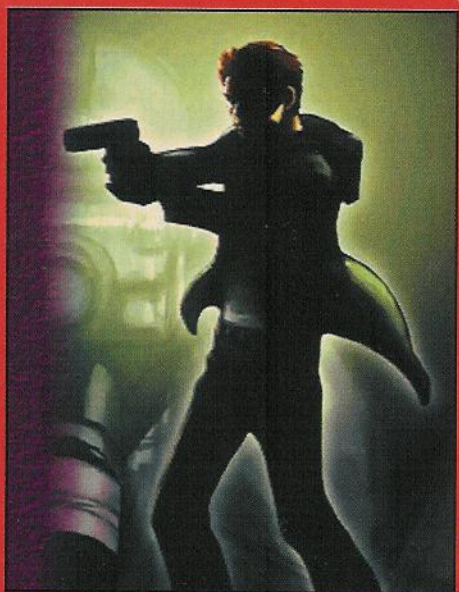
O que acontece quando você mistura a história de Biohazard com as opções da pistola de House of the Dead e alguns elementos pseudo-tiro-em-primeira-pessoa da poderosa série Quake? Biohazard Gun Survivor, aparentemente; a idéia de todos os três aspectos combinados pode ter parecido boa no papel, mas o produto final é talvez o pior jogo de tiro desde Lethal Enforcers 2.

Mais uma história de zumbis

A história é sobre a fúria do T-Virus em uma pequena cidade no centro-oeste dos Estados Unidos. O herói é um jovem sem nome que perdeu a memória durante um acidente de helicóptero, no qual ele foi parar na cidade repleta de zumbis. Para sobreviver e escapar do ataque dos zumbis e monstros, além de recobrar sua memória, ele pega sua arma e luta. Bem simples, não?

Uma coletânea de aborrecimentos

A longa lista de problemas de Biohazard Gun Survivor começa com o foco principal do jogo: a pistola. Este elemento talvez nunca apareça no ocidente, mas é um grande defeito na versão japonesa. Imagine um jogo de tiro que força você a atirar somente no centro da tela: parece divertido? Sinceramente... Mas por causa dos problemas de design e calibragem, é exatamente o que você faz na maior parte de Gun Survivor. Um bom jogo de tiro usa toda a tela visível no campo de jogo; Gun Survivor toma uma direção diferente, e posiciona convenientemente todos os alvos (os sempre horríveis zumbis) diretamente no centro da tela.

O que inicialmente parece ser uma simples falha no design na verdade reflete na outra falha do game: o sistema da pistola. Ao invés de se basear nos moldes padrões dos jogos de tiro, a Capcom decidiu fazer um jogo de tiro em primeira pessoa... e não foi uma idéia muito feliz. Ao contrário dos outros games de tiro, Gun Survivor contém elementos de adventure e puzzles como na série Biohazard. Você pode mover-se livremente para explorar diferentes lugares em cada estágio com a pistola GunCon. O problema é que a arma tem apenas 2 botões de ação e um gatilho, conseqüentemente Gun Survivor torna-se uma experiência

GUN SURVIVOR

completamente confusa. A configuração do jogo é assim: o gatilho funciona como a função de andar (para frente ou para trás), os botões A e B para olhar (direita ou esquerda), mas absolutamente não há como recarregar sem que sua arma fique vazia antes. Parece confuso? Pode ter certeza que é. E novamente, você só pode atirar no centro da tela (graças à colocação de inimigos e problemas de calibragem); você logo estará desejando ter uma arma de verdade para acabar com este jogo.

No joystick melhora

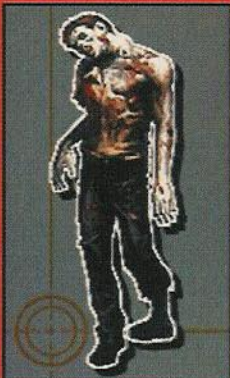
Gun Survivor só é um pouco menos decepcionante com o controle Dual Shock, realmente há pouco desafio jogando com o direcional, considerando que – mais uma vez – toda a ação acontece no centro da tela. O pequeno cursor que representa mira de sua arma realmente não tem utilidade alguma. A Capcom até ignorou sua própria série Biohazard e ignorou fatores como o tiro fatal na cabeça dos zumbis; por que se preocupar em mirar na cabeça quando um tiro no pé causa a mesma quantidade de dano?

Um Dino Crisis mal executado

Sofrimento adora acompanhamento, e estes aspectos negativos de Gun Survivor não poderiam estar sozinhos – os gráficos seguem a mesma tendência. Justamente quando você pensa que tudo o que pode estragar o jogo são seus controles péssimos, Biohazard Gun Survivor completa o pacote com alguns dos visuais mais horríveis desde House of the Dead original para Sega Saturn. Os zumbis até que parecem bons, comparados aos games anteriores da série, mas graças à arquitetura em tempo real (no estilo Dino Crisis), os ambientes parecem muito abstratos, representações pixeladas dos antigos cenários de Biohazard.

Melhor parar por aqui

E esta é apenas a versão japonesa, então ainda há uma pequena chance de Gun Survivor receber retoques para um lançamento americano. Mas há outra boa sugestão para a Capcom: dispensar qualquer idéia de trazer Gun Survivor para os States, e apenas fingir que esta aberração da até então imaculada história de Biohazard nunca aconteceu.

Alguns dos inimigos que você vai encontrar no game

ROAD RASH: JAILBREAK

VOLTANDO ÀS RAÍZES

A Eletronic Arts tem produzido games da série Road Rash há quase 10 anos, e com apenas alguma exceções, a série se manteve em seu estilo de corrida de motos com socos e chutes. Enquanto muitos fãs de RR ficaram desapontados com a última versão da série no PlayStation, Road Rash: Jailbreak (influências de AC/DC?) conserta o que estava errado com Road Rash 3D e oferece uma experiência de corrida rápida com muitas lutas.

Enredo e modos de jogo

Juntamente com o retorno às raizes das séries vem uma história totalmente nova. No modo principal do jogo, você irá se aliar a uma gangue e evoluir em seu conceito, elevando seu ranking. Você avança chegando em terceiro ou melhor em uma pista. Conforme você completa corridas, você ganha pontos pela corrida e pelas lutas também, e estes pontos por sua vez garantem a você armas extras e nitro. O modo Five-O, permite que você assuma o papel da polícia. Neste modo, você avança prendendo assassinos para preencher a sua quota ou pegando suspeitos. Você faz as prisões apenas derrubando os inimigos de suas motocicletas, mas é bem difícil derrubar as pessoas neste modo. O game também possui um modo Time Trial e vários modos de Multiplayer, como polícia e ladrão e carro lateral.

Nada estupendo

Graficamente, o jogo não é perfeito. Junte três ou quatro motos na tela e o frame-rate sofre uma queda imensa. Mas os pilotos e as motos são bem modelados, e o game ainda é muito jogável. O som é bom, mas há uma verdadeira falta de variedade de provocações dos pilotos. A jogabilidade é o que realmente vende o game. O controle, particularmente com o Dual-Shock, é supremo. Os botões Ls e Rs controlam todos os seus ataques, enquanto os dois direcionais analógicos controlam a direção e a aceleração. Você também pode empinar a moto para saltar sobre o tráfego, mas não faça isso atrás de um caminhão.

Pouca variedade

Há uma tonelada de pistas no jogo, mas tirando os diferentes locais de corrida, o design das pistas não é muito diferente. Todas as pistas possuem as mesmas bifurcações na estrada, e uma seta mostra qual direção escolher. Não é incomum para uma pista ter quatro ou mais destas bifurcações, e isto realmente faz com que cada pista pareça genérica.

Conclusão

No geral, Road Rash: Jailbreak traz de volta a diversão da série Road Rash, melhorando as brigas enquanto continua com uma boa experiência de corrida. Se você gosta de derrubar punks e policiais de suas motos com correntes, tacos de baseball, barras de ferro ou com seus próprios punhos (e quem não gosta?), então este definitivamente é o jogo para você.

PLAYSTATION

ROAD RASH: JAILBREAK
ELECTRONIC ARTS - CD
CORRIDA DE MOTO - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.2	INOVAÇÃO	1.7
SOM	3.5	DIVERSÃO	3.3
CONTROLE	4.2		

3.2

PRÓS
A volta do brilho da série: a pancadaria. Muitos modos de jogo

CONTRAS
Pistas não variadas. Repetitividade

プレイステーション

MAGICAL DROP F

MUITO MAIS DIVERTIDO QUE OS ANTERIORES

Magical Drop F é a semi seqüência do jogo de puzzle para o Neo Geo (PSX, Saturn e NGCD) Magical Drop III. Enquanto que MDIII só teve o seu lançamento americano via Arcade e no NGPC, o jogo formou um grupo de seguidores. Pense assim, Super Puzzle Fighter, é Street Fighter Alpha e Magic Drop é o The King of Fighters... A analogia falha em não conter os personagens de KOF. De fato, os personagens são tirados do Tarot deck. Os designers pegaram estas figuras e deram a elas animação — no MD original eles eram intensamente bonitinhos. No MDF eles são meramente bonitinhos.

A jogabilidade

A jogabilidade é a razão principal da popularidade das séries — competitiva e aditiva. Enquanto que MDF traz algumas mudanças, o setup básico ainda são os match com bolas coloridas. O campo de batalha para um como o de Bust-A-Move, mas o jogo roda um pouco diferente. Você controla um Pierrot (Palhaço) que se move para a direita e para a esquerda em baixo do campo de batalhas. Ele é equipado com uma arma que permite que ele derrube bolhas de cores diferentes. A sua tarefa é colocar três destas bolhas na vertical e assim elas explodem. É extremamente simples como os bons jogos de puzzle costumam ser. A novidade em Magical Drop F são os itens especiais, apertando o triângulo irá ativar a habilidade especial de seu personagem por um tempo determinado, de 5 a 7 segundos. Nas MD anteriores os ítens especiais podiam ser achados no campo de batalhas. Neste jogo, as bolhas especiais que tinham no MDII foram completamente removidas, fazendo da jogabilidade ainda mais simples e talvez menos frenética. Magical Drop F traz uma variedade de modos. O grande e novo modo que faz este jogo ficar fora de seus antecessores (MDIII é imbatível, pelo menos no modo versus) e o modo adventure. Sim, há modos versus (CPU ou Humano) e modos sem fim, mas não são nestes modos que estão as coisas novas. O Modo Adventure é bem diferente. O setup parece com alguma coisa como Action-RPG. Você joga como um justiceiro, um Spunky ou uma mulher com rabo de cavalo em cidades bem detalhadas. Ocasionalmente você será desafiado e lutará em Magical Dropbattles. A trama envolve pegar Magic Drops (uma de cada das bolhas coloridas) para prevenir uma catástrofe no mundo, não diferente de uma meta de RPG. Também há bastante diálogo.

Os gráficos

Os gráficos são maravilhosos e ricos em detalhes. Se aproximando nos jogos recentes 2D da Square. Infelizmente a aventura de Justice têm apenas 15 telas no total. Um outro grande problema com este modo é que você só pode gravar a sua jogada após pegar um item, e em alguns casos isto leva algumas horas. Quando você terminar o Justice, o modo Lovers irá abrir. A mesma idéia aqui. É um modo legal e a Data East deveria levar em consideração: Um RPG com Puzzles ao invés de batalhas, seria um bom tema para Magical Drop F2.

Finalizando

Como foi dito antes, Magical Drop tem os modos básicos que todos os jogos de puzzles precisam para ter sucesso. Vs. CPU, Vs. Human e o modo Single Player sem combate (neste caso, modo sem fim). Uma coisa é certa, o mecanismo de itens especiais de MDIII adicionava bastante para o modo versus. Mas enquanto a falta desta característica não piora o jogo, alguns fãs de MD podem ficar desacostumados. Os novatos talvez prefiram este estilo. Você não vai achar MD ruim se gosta de puzzles competitivos e o modo aventura é bastante original para um jogo de Puzzle. É muito ruim que seja totalmente em japonês e você não possa gravar. É um bom jogo importado, no entanto que você não ligue para a história.

UNDERCOVER: A D 2025 KEI

PIOR QUE ESTE, NÃO EXISTE

Usando as capacidades gráficas do DC, você verá umas cenas 3D maravilhosas, com a mesma jogabilidade que satisfaz a todos nós. Este conceito é o mesmo que a Pulse Interactive tinha em mente quanto estava produzindo seu primeiro lançamento. UnderCover: A D 2025 Kei, infelizmente alguma coisa saiu errado no conceito da realidade.

Você é influenciável?

Quem sempre gostou da imagem dos policiais de Holywood? Você sabe, os caras da SWAT que são muito legais derrubando portas e etc. Os video games deixaram você entrar na pele desses caras há muito tempo (como em Police Quest e SWAT do PC) havia alguma coisa que intrigava como procurar corpos, encarar e conversar com um suspeito, atirar para desarmar ao invés de matar. Estar na lei não é sobre moral no video game é que adiciona um desafio extra para o jogo, além do que, é mais fácil matar alguém sem preocupações do que entrar no jogo e ficar com medo de quebrar as regras. A história policial em UC é esta: Você entra na pele de Kei Sameshima, uma oficial da Vice Squadd do departamento de polícia japonês. Um dia Kei e seu parceiro são chamados em um hotel do centro, onde terroristas pegaram muitos reféns. Durante a investigação, Kei se separa de seu parceiro e o encontra amarrado a uma bomba. Kei corre para o telhado onde o helicóptero do DP iria pegá-la. No caminho ela fica sabendo que os terroristas são membros de um sindicato do crime japonês que colocaram explosivos por todo o hotel. Kei consegue escapar, mas seu parceiro não. Então ela se disfarça para dar um fim aos planos do sindicato e conseguir sua vingança.

Como é a jogabilidade?

A jogabilidade de UC é alguma coisa entre Tomb Raider e Resident Evil, com uma visão em 3º pessoa, Kei deve atravessar os ambientes do jogo, resolvendo puzzles para abrir portas e adquirindo informação para continuar a história. O sindicato do crime tem o poder de um pequeno exército, o jogo é cheio de caras que ficam na sua perseguição. Infelizmente o combate do jogo não é muito bom. Graças a dois motivos: Controles pobres e péssimos ângulos de câmera. O controle do jogo é estranho e difícil de controlar. Kei apenas se move em ângulos de 45 graus, que combinados com uma animação pobre, deixa difícil de movê-la pelo jogo. Ás vezes é até difícil de alinhá-la com uma porta. Então você pode imaginar como as coisas ficam em combate. Os problemas de controle são amplificados com um dos piores sistemas de câmera da história. A câmera segue Kei por trás, mas é tão perto que fica difícil ver o que está exatamente na sua frente. A situação fica pior quando você entra em novas salas, então o jogo muda para outra câmera que fica ainda mais perto de sua cabeça, então enquanto você tem uma bela visão do crânio de Kei, os caras em volta ficam fora da tela. Em algumas vezes, se um cara estiver do seu lado, você não saberá até que ele fique em frente. Tudo bem, se o controle do jogo é muito ruim, então pelo menos você tem uma história legal? Bem, na verdade não. Mesmo que Kei faça parte do DP japonês, ela parece não respeitar a lei. Quando ela está lutando com os caras do sindicato, dois tiros são o bastante para desarmá-los e forçá-los a se renderem e mesmo quando eles estão com suas mãos no ar, não pode prendê-los. De fato, você pode continuar atirando até que ele caia morto mesmo se já tenha se rendido.

Finalizando

Acima de tudo, os gráficos são ridículos, as texturas lamentáveis e a animação pobre subtrai do jogo. UC é um jogo WinCE que leva desvantagem a qualquer jogo de DC. Mas mesmo assim, este resultado particular não tem desculpas, pois o Sega Rally 2 usou o WinCE e não é tão ruim. A Pulse Interactive lançou um dos piores jogos para DC ao lado de WWF Attitude e Godzilla Generations. Você deve ficar longe deste importado de todas as maneiras e as companhias de jogos, nem pensem em importar este game!

DREAMCAST

UNDERCOVER: A D 2025 KEI

PULSE INTERACTIVE - GD

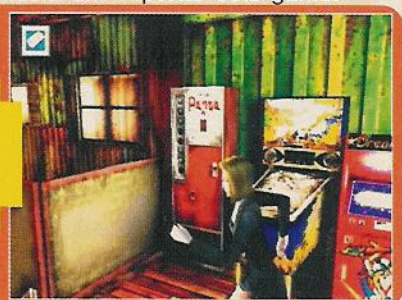
AÇÃO / LUTA - 1 JOGADOR

GRÁFICO	3.5	INOVAÇÃO	3.2
SOM	3.6	DIVERSÃO	3.5
CONTROLE	3.0		

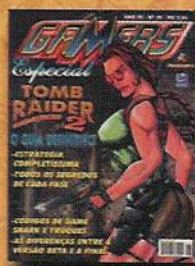
3.3

PRÓS
Ótimas cenas em 3D

CONTRAS
Uma má jogabilidade. Os gráficos estão ruins

ドリームキャスト

GAMERS ESPECIAL

AS MELHORES ESTRATÉGIAS!

Cód.: GE 25
R$ 2,90

Cód.: GE 26
R$ 2,90

Cód.: GE 27
R$ 2,90

Cód.: GE 28
R$ 3,40

Cód.: GE 29
R$ 3,40

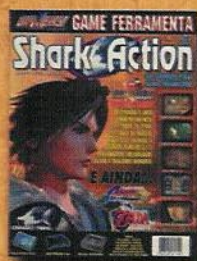
Cód.: GE 30
R$ 3,50

Cód.: GE 31
R$ 3,50

Cód.: GE 33
R$ 3,50

Cód.: GE 34
R$ 3,50

Shark Action

OS MELHORES CÓDIGOS DE GAME SHARK!

Cód.: GE 32
R$ 3,50

Cód.: GFSA 01
R$ 3,50

Cód.: GFSA 02
R$ 3,50

Cód.: GFSA 03
R$ 3,50

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GE 25 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 32 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 26 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 33 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 27 - R$ 2,90	( )	Cód.: GE 34 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 28 - R$ 3,40	( )	Cód.: GFSA 01 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 29 - R$ 3,40	( )	Cód.: GFSA 02 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 30 - R$ 3,50	( )	Cód.: GFSA 03 - R$ 3,50	( )
Cód.: GE 31 - R$ 3,50	( )		
Cód.: GE 32 - R$ 3,50	( )		

Nome:____________________________

Endereço:__________________________

Cidade:____________ Estado:____ CEP:__________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a Editora EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16381, CEP 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (0**) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista, basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

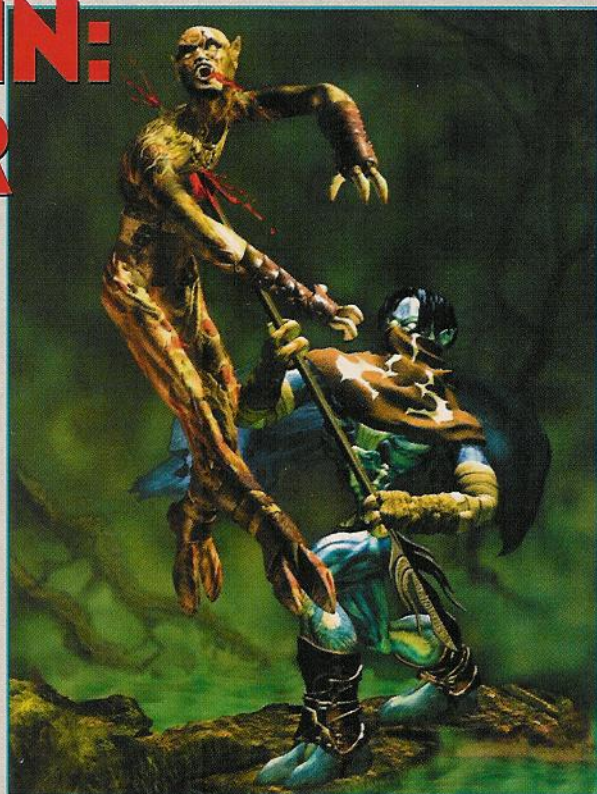
AGORA COM O TRATAMENTO QUE MERECIA

Quem não gosta de um bom game de horror? Não importa o gênero no qual ele é apresentado, um game que visa assustar o jogador sempre é uma boa pedida. Desde Texas Chainsaw Massacre para Atari 2600 até a famosa série Resident Evil, os games de horror sempre tiveram o seu sucesso. Um dos últimos títulos nesta linha foi o ótimo Shadow Man da Acclaim. E enquanto ele pode ser visto como um dos melhores títulos horrendos dos últimos anos, Shadow Man encontrou seu principal desafiante em Legacy of Kain: Soul Reaver.

O mais incrível é que os dois títulos apresentam vários paralelos entre eles. Ambos os jogos contam a história de um guerreiro solitário da escuridão, com a tarefa impossível de salvar o mundo. Ambos os jogos apresentam anti-heróis coletando almas para aumentar o seu poder. E ambos os jogos possuem um sistema animal no estilo Tomb Raider, completos com visuais espetaculares e atuação de voz no capricho. Mas, comparações à parte, vamos começar pelo começo...

Uma trama histórica

Você é Raziel, fiel tenente de Kain, o Rei Vampiro. Após um milênio de servidão e dedicação, você irrita o seu mestre pela sua própria evolução. Por causa de suas belas asas, Lorde Kain o sentencia a uma morte horrível: um mergulho no Lago das Almas Perdidas. Após chegar ao fundo do doloroso abismo em uma queda que parecia não ter fim, sua descida finalmente acaba. Preso no que restou de seu corpo e recebido por uma misteriosa e fantasmagórica voz, seus propósitos se tornam claros... Acabar com a loucura que impregnou-se em Nosgoth como uma praga e destruir seu antigo mestre... destruir Kain.

Crônica maravilhosa, não? Atado a elementos de vingança e justiça, o parágrafo anterior não chega nem perto de explicar este complexo conto de evolução e destruição. Definitivamente um dos melhores enredos baseados em um personagem já criado, Soul Reaver consegue manter os eventos se movendo em um ritmo constante. Interrompido por pequenas cenas narrativas, quase em toda catedral, monastério e passagem parece ter sua própria história e personalidade, destacadas por brilhantes cenas que explicam o estado das coisas em cada área. Este detalhe aparentemente pequeno mantém você preso, querendo descobrir cada vez mais, com medo de perder um pedacinho da história de fundo. Isso somente já é o bastante para manter você grudado, mas felizmente não é só isso.

Agora com o poder do Dreamcast

Logo de início, você ficará fora de si com a qualidade gráfica. A versão Dreamcast de Soul Reaver está passos gigantescos à frente dos cantos serrilhados e cortes nas juntas encontrados no PlayStation, ofuscando até mesmo o frame-rate sólido e os efeitos de textura da versão PC. Podemos ir até um pouco mais longe, dizendo que a versão Dreamcast de Soul Reaver é talvez um dos melhores visuais já feitos em um game para um console doméstico! Apropriadamente sombria e melancólica, a atmosfera é comparável a algo tirado diretamente do seu pior pesadelo. Desde os corpos abertos caídos do Castelo Melchia até o complexo design de paredes encontradas

DREAMCAST

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

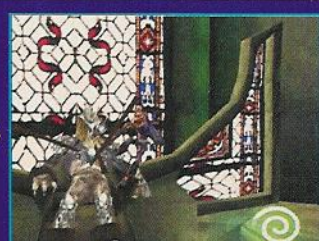
EIDOS / CRYSTAL DYNAMICS - GD

ADVENTURE - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.7	INOVAÇÃO	4.5
SOM	4.6	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.3		

4.6

PRÓS
- Melhorias sobre as versões PS e PC
- Enredo cativante
- Jogabilidade interessante e desafiante
- Diversão duradoura

CONTRAS
- Ainda há pequenos problemas de câmera

em várias catedrais de dor, toda visão que você contempla continua sendo ainda mais impressionante (e assustadora) que a última. Tudo com a glória máxima da alta resolução.

Também digna de menção é a melhoria encontrada nos efeitos visuais secundários. Enquanto a versão PlayStation foi prejudicada pela excessiva quantidade de neblina para esconder o clipping (desaparição) nos polígonos dos cenários distantes, a versão Dreamcast oferece um manto de névoa por uma razão diferente. Ao invés de usar o que ficou conhecido como "O efeito Turok" para esconder as limitações de hardware de um sistema, os programadores finalmente estiveram livres para usar neblina com propósitos de criar uma atmosfera, e eles fazem isto muito bem. E não se esqueça daqueles efeitos de luz e transparência acima da média!

E isso não estaria completo sem um devido departamento sonoro. Imitando uma composição do que parecem ser justamente os melhores elementos de uma trilha sonora de filme de horror, as melodias curtas mas espantosas de Soul Reaver completam a atmosfera perfeitamente. Apesar do número de arranjos musicais ser pequeno, sua efetividade e colocação na história facilmente compensam isso. Batidas sutis de bateria e vários outros instrumentos musicais apenas melhoram um já impressionante trabalho sonoro.

No entanto, o mais notável aspecto principal no game é a atuação de voz. Igualmente a par com qualquer grande filme, a qualidade do script e as próprias vozes dos dubladores são incomparáveis. Como foi o caso do game original, o time de produção dá um show. Raziel, o herói do jogo e principal antagonista traz algumas das discussões narrativas mais convincentes já vistas. Os personagens secundários também fazem um trabalho de qualidade. É de ficar louco, tudo isso é poderoso.

Esquema de jogo supremo

Entretanto, quando você se acostuma com isso, percebe que a verdadeira estrela de Soul Reaver é a jogabilidade. Combinando com sucesso elementos de suas influências distantes, Tomb Raider, com um pouco de Fighting Force, puzzles e ação fazem o jogo. Encarando alguns dilemas de queimar o cérebro, chegar ao fim de Soul Reaver sem ao menos ficar louco algumas vezes é muito improvável. Especialmente quando você começa a perceber o quanto o mundo realmente é aberto.

Entre a terra de Nosgoth e a zona Espectral (uma versão confusa e bizarra da realidade) chegar a todos os pontos do mapa não é tão fácil quanto você pode pensar. Para viajar de um lugar para o outro (que não são poucos), você não apenas deve destravar dispositivos especiais de teletransporte, mas também descobrir entradas secretas; switches, puzzles de blocos, e todos os outros obstáculos que você possa imaginar estarão em seu caminho. Algumas vezes, os puzzles só podem ser resolvidos fazendo viagens entre os reinos físico e espiritual frequentemente; exploração e experimentação são os únicos meios de progredir. E não pense que "sobreviver" será o suficiente se você quiser passar pelos chefes.

Sim, os chefes. Com participação garantida nos games desde as eras de 8 e 16-bit, os chefes de Soul Reaver são realmente difíceis. Afastando-se da tendência de acertar um chefe com a sua arma mais poderosa, Soul Reaver exige do seu cérebro tanto quanto você exige dos botões. Pegue, por exemplo, o primeiro chefe sombrio, seu irmão Melchiah. Parecendo um amontoado de todas as vítimas de Sexta-Feira 13, Melchia é tão difícil de derrotar quanto é de se olhar para ele.

De que outro jogo recente você pode lembrar onde, para alcançar a vitória, você precisa usar a si mesmo como isca e atrair seu

oponente monstruoso para uma pequena jaula que mal comporta ele antes que seja realmente derrotado? Em qual outro game da nova geração você pode dizer que, para matar um chefe, você deve primeiro trazê-lo de volta à vida, e então com toda sua força e malícia, espancá-lo até a morte antes que ele próprio faça isso... forçando você a começar tudo novamente? Você consegue pensar em algum outro game? Esta é a beleza de Soul Reaver... ele é excitante, assustador e estimulante de neurônios ao mesmo tempo.

Para ajudá-lo a superar os desafios, Raziel recebeu muitas habilidades para usar a seu favor. Pular, atacar, agachar; o básico está tudo aqui. Mas assim também há algumas habilidades mais particulares. Enquanto que Raziel não pode ser realmente morto, para sobreviver ao mundo de carne de Nosgoth, ele deve satisfazer a sua fome por almas. O que, é claro, dá a você um botão para esta finalidade. Com ele, você pode se alimentar do espírito do seu inimigo derrotado para restaurar a sua energia. Se você não se alimentar, ou receber muito dano, o seu corpo físico acaba... e você é mandado de volta para o começo. Simples, mas isso é o bastante para manter você ocupado. E manter-se ocupado é o que você precisa. Enquanto controlar Raziel é tão fácil quanto apertar o direcional analógico na direção que você quer ir, algo pode pular em você a qualquer instante... pegando-o desprevenido. Ocasionalmente, se você estiver equipado com o Puru-Puru Pack, o seu controle começará a vibrar. Simulando batidas de coração, ele começa a bater mais rápido e forte quando um inimigo que você não pode ver (ou pior, um que você pode!) chega mais perto. Pulando cuidadosamente de um abismo para outro, sempre pensando no que fazer em seguida... Cara, que jogo!

Modesta comparação

Poderíamos continuar falando de Soul Reaver por muito tempo, mencionando as estruturas cuidadosamente construidas e os inimigos meticulosamente detalhados encontrados no jogo; mas não vamos. Ao invés disso, deixaremos isso por sua conta... Uma comparação com um dos melhores games de ação/horror dos últimos tempos. Ninguém imaginaria que Shadow Man teria um concorrente assim tão cedo. Ele tinha tudo de bom: ação, suspense, gráficos bonitos e uma trilha sonora maravilhosa. E então veio Soul Reaver. Enquanto Shadow Man possui uma história e imagem digna de prêmios, Soul Reaver pega tudo o que já foi visto até hoje no gênero e melhora-o em praticamente todos os aspectos. Ele pode ser considerado como um jogo a parte, um dos games favoritos de Dreamcast até agora, uma excelente opção para o seu acervo de games.

THE SECRET OF THE SEVEN MANSIONS

UM CLONE MUITO MAL FEITO

Qualquer desavisado que passar e ver o mais novo game da Koei para Dreamcast, The Secret of the Seven Mansions, certamente perguntará "Que jogo de PlayStation é este?". Infelizmente, não há uma maneira de descrever o game. Seven Mansions ignora até mesmo recursos gráficos básicos, promete mais do que traz e rapidamente se torna um processo doloroso...

Resident Evil? Nem pensar!

Os rumores diziam que este seria um clone de Resident Evil, mas parece que exageraram demais nos termos. Qualquer jogo de corredores contendo zumbis e história de vírus agora é um clone de Resident Evil? Neste caso, a resposta é simplesmente "não". Falta ao game qualquer característica definitiva de Resident Evil, a não ser pelos ângulos fixos de visão; não, Seven Mansions é um caso à parte.

Infelizmente, sem nenhuma associação com RE, resta pouco conteúdo. Os gráficos estão muito longe de serem os melhores do Dreamcast (por que Shenmue tinha que ir tão longe?), e parecem não ter a menor inspiração. A maioria das áreas são relativamente pequenas, e as únicas cores vibrantes e claras estão apenas no vermelho do sangue que se espalha no chão e nas paredes. As texturas são decentes, mas parecem deteriorar quando você olha mais perto na visão de primeira pessoa.

Enredo sem nexo

Secret of the Seven Mansions (do japonês original Nanatsu no Hikan) gira em torno de duas personagens principais, Kei e Reina. Elas viajam para a Ilha de New Russel a procura de Ernest Macfearson, um professor do colégio que elas frequentavam, e líder do misterioso Consórcio Macfearson. Na ilha, as duas bacharéis vasculham os aposentos das Sete Mansões para encontrar ítens e informação, enquanto evitam os ceifeiros.

Sim, você descobre que as heroínas não são as únicas na ilha; criaturas malignas conhecidas como Reapers patrulham a ilha, e não querem nada mais do que impalar você com garras metálicas (aparentemente, eles não possuem mãos, e garras metálicas foi tudo o que eles conseguiram). Verdade seja dita, estas criaturas deveriam pelo menos ser bem desenhadas, com um potencial real de amedrontar – mas simplesmente não funciona desta maneira.

Assustador ou cansativo?

Ao contrário da maioria dos Survival Horrors, não há nenhum momento de medo no jogo. Entre em uma sala com um Reaper "escondido", e o game vai parar, a câmera vai rodar pela sala inteira, e vai mostrar a localização do inimigo. Se você se lembra da primeira vez que jogou Resident Evil, quando os cães pulavam pela janela, você sabe o que é tomar um susto. Se você jogar Seven Mansions, no entanto... bem, você vai saber o que é um mal planejamento.

O jogo também sofre de alguns problemas notórios, dos quais está ainda o famoso problema da câmera. Esquecendo aquele erro da sala por um momento, você pode escolher entre três ângulos de visão: primeira pessoa, fixada atrás da personagem ou fixada na parede. O modo de primeira pessoa é adequado, mas você não pode levantar uma arma e deixá-la assim; você pode apertar o botão L para exibir uma mira (que focaliza o alvo automaticamente), mas se quiser algum tipo de precisão, terá que usar isso direto. Muitos jogos de tiro em primeira pessoa possuem a arma empunhada o tempo todo (ou mira ativada), mas este sistema de controle é uma negação, principalmente se for comparado com o excelente Maken-X. A câmera na parede também é um problema; você pode perder a sua personagem atrás de objetos algumas vezes, problema pelo qual Sonic Adventure pode ser perdoado, mas não Seven Mansions.

Controlar sua personagem também é um problema; não dá para entender por que não tem um menu Config para você alterar os comandos do jeito que achar melhor. Os movimentos são determinados pela direcional analógico, mas parece ter apenas alguns ajustes, e isso realmente faz com que as personagens aparentemente flutuem. Na visão em primeira pessoa, o direcional convencional (digital) é usado para olhar ao redor, algo estranho – considerando que o direcional digital fica bem debaixo do direcional analógico do lado esquerdo do controle. A não ser que você seja uma pessoa muito "especial", com duas mãos esquerdas, um esquema de controle com movimentação nos botões do lado direito e procura no direcional analógico do lado esquerdo (no estilo Turok) seria muito mais lógico.

Pelo menos uma inovação

À parte de tudo isso, a Koei adicionou um elemento até agora inédito em games do gênero – uma opção multiplayer. Sim, isso mesmo, agora duas pessoas podem experimentar a sensação de vagar por um game médio ao mesmo tempo. É uma característica inovadora, usando uma determinada câmera quando ambas as personagens estão na tela e usando visões de primeira pessoa quando elas se separam. Isso é muito conveniente, já que as personagens inevitavelmente terão que contar uma com a outra para completar algumas tarefas. Infelizmente, os mesmos problemas que existem no modo de um jogador também estão presentes na versão multiplayer...

Comprar? Alugar? Hmmm...

Seven Mansions parece ter sido lançado ao acaso, um trabalho de completa preguiça. Pior de tudo, ele simplesmente não é divertido. Pode-se dizer que é mais divertido ficar no Training Mode atirando nos inimigos. Guarde o seu dinheiro.

CRAZY TAXI

SIMPLESMENTE VICIANTE

A maioria das pessoas diria que video game não é exatamente um esporte de contato, mas se você já tiver um pouco de experiência no assunto, e costuma se empolgar um pouco demais, sabe que seu corpo pode acabar pagando o preço. Seja por falta de sono, inclinando-se em uma grande curva no seu game de corrida favorito e caindo da cadeira, disputar no soco o último controle livre, ou recusar parar no meio de um empate de 4 a 4 em uma disputa melhor de 5 em Soul Calibur por causa de um violento temporal do lado de fora da janela de seu quarto, há mais de uma maneira de se machucar com video games.

Você já deve ter experimentado pelo menos uma das maneiras acima, mas mesmo assim, uma das favoritas, e talvez mais comum forma de se machucar com video games, é o ferimento causado por muitos apertos de botões contínuos: a bolha. Ah sim, dor crônica no dedão de um jogador de video game. Antes de Crazy Taxi, não conseguimos lembrar da última vez que jogamos um game até ficar com os dedões doendo. Após Crazy Taxi, no entanto, nós tentávamos fortemente lembrar de alguma vez em que as mãos inteiras ficavam doendo. E mais ainda, não conseguimos lembrar de alguma vez em que estávamos com tanta dor e mesmo assim decidíamos que "apenas mais uma partida" não tornaria as coisas piores...

O fato é que, Síndrome Manual de Túnel e um pouco de Artrite de Jogador à parte, não poderíamos descrever isso com maior clareza num ponto de vista da jogabilidade se tivéssemos uma bola de cristal. Crazy Taxi nasceu para o seu Dreamcast, e se você tiver um pouquinho de senso de apreciação por games, evitará a locação e irá direto comprar o game.

Aparentemente superficial

Por outro lado, se você é um cético que teve a infelicidade de ser influenciado por alguém que seria tão ingênuo de classificar o jogo como "simples" e "repetitivo", permita-nos um breve momento para abrir a sua mente para a brilhante experiência que é Crazy Taxi. Escolha o seu piloto, entre no seu táxi conversível e pé na estrada. O motor está roncando; corra pelas montanhas de uma cidade fictícia enquanto esquiva-se do tráfego, bondes, pessoas e corre contra o tempo.

Gus

Idade: 42
Sexo: Masculino
Altura: 176 cm
Peso: 85 kg
Tipo Sanguíneo: B
Número da Placa: 0NLY777 (only three-7)

Gena

Idade: 23
Sexo: Feminino
Altura: 175 cm
Peso: ?? kg
Tipo Sanguíneo: AB
Número da Placa: 5EXY515 (sexy sister)

DREAMCAST

CRAZY TAXI

SEGA / AM3 - GD
CORRIDA - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.7	INOVAÇÃO	4.6
SOM	4.8	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.9		

4.7

PRÓS
Uma conversão fiel. Pista original e novos modos de jogo. Jogabilidade praticamente infinita

CONTRAS
Pequenos problemas com construção de polígonos. Seta indicadora não muito esperta no modo Original

Axel

Idade: 21
Sexo: Masculino
Altura: 183 cm
Peso: 72 kg
Tipo Sanguíneo: B
Número da Placa: 1NOM155 (I'm no miss)

B.D. Joe

Idade: 25
Sexo: Masculino
Altura: 179 cm
Peso: 68 kg
Tipo Sanguíneo: O
Número da Placa: 2HOP260 (to hop to go)

Faça cavalos-de-pau nas curvas, pule de precipícios e de garagens de estacionamento, e teste seus reflexos para se tornar o motorista de taxi supremo. Oh sim, este game vai testar os limites de seus nervos e habilidade com games. Resumindo, Crazy Taxi é possivelmente o jogo que, sem aparentar de início, consegue ser o mais complexo em termos de jogabilidade de todos os tempos. Conforme você avança na escala de avaliação do jogo, pegando e entregando passageiros o mais rápido possível, você vai lentamente, mas certamente percebendo que há muito, muito mais no game do que simplesmente chegar do ponto "a" ao "b".

Perfeitos controles

No esquema de controle, Crazy Taxi conseguiu criar um sistema inovador, não diferente dos melhores jogos de luta de console, que é exigente e dinâmico o bastante para tornar cada partida em algo que vai desafiá-lo e recompensá-lo de maneira que você rapidamente vai se lembrar porque os video games são tão divertidos.

De fato, iremos além dizendo que os controles do game são um pouco melhores na versão doméstica do que no arcade. Os "Crazy Combos" estão muito mais fáceis de realizar com um controle de um ponto de vista físico, e entrar e sair do tráfego é muito mais simples usando o direcional analógico do que na versão arcade, ou com o volante do Dreamcast. Aperte um botão para pisar no acelerador e fazer um "Crazy Dash", pise no freio e ative a ré com o acelerador pisado para executar o importante "Crazy Stop", ou faça alguns "Crazy Troughs" cortando o tráfego em frente para conseguir um crucial "Crazy Drift" que lhe dá o ângulo perfeito para deixar um passageiro do lado da calçada enquanto simultaneamente você pega a próxima corrida. Parece não ser muito, mas se você quiser chegar à algum lugar neste jogo, você terá que ficar tão bom na execução precisa das vastas opções de controle do jogo quanto você deve ficar em qualquer game de luta com combos. Nós gastamos umas boas 8 horas apenas para ficarmos confortáveis com o jogo, e mais umas 10 horas só fazendo todo mundo em volta babar de tanto abrir a boca. E pode ter a certeza de que compensou cada minuto. A melhor parte é que, mesmo depois de todo este tempo de jogo nós ainda estávamos aprendendo. Quantos jogos há que você pode dizer isto?

Como entrar no esquema

Grande parte da evolução da habilidade atrás do volante, no aprendizado de todas as técnicas, é devida aos fantásticos mini-jogos exclusivos do Dreamcast, os quais, apesar de um pouco óbvios, são absolutamente perfeitos para mostrar as manhas em sua nova corrida. Cada jogo é desenvolvido para ajudar

Jogar de novo, e de novo, e...

Mais importante ainda, se você está procurando um game que traz uma reserva quase infinita de replayability (capacidade de manter o jogador atraído e jogando por tempo prolongado), Crazy Taxi sabe como fornecer isso. Apesar de muitos terem ficado preocupados que um jogo de arcade como este teria problemas ao ser convertido para o Dreamcast, Crazy Taxi é aprovado de maneira definitiva. Como dito anteriormente, os mini-jogos são maravilhosos, e a pista exclusiva do Dreamcast? Possivelmente melhores que as do arcade. O fato de você ter que ser um piloto infernal para ficar no topo da "lista do dinheiro" em cada pista vai facilmente mantê-lo ocupado por boas 30 a 40 horas. Sem mencionar que bater seus próprios records em Crazy Taxi é a experiência mais competitiva de apenas um jogador desde o Wipeout original. É o tipo de jogo que você pode deixar de lado por alguns dias e instantaneamente voltar e se sentir tão envolvido quanto a última vez em que você tirou aquela licença. Veja por esta maneira: fazer esta matéria e o resto da revista foi absolutamente incômodo, pois tivemos que parar de jogar Crazy Taxi para mostrar esta novidade. Nós não

você a dominar uma nova técnica "Crazy", e após incontáveis horas abrindo todos os jogos secretos do "Crazy Box", você finalmente estará apto a enfrentar as ruas com confiança. E não é só isso, os jogos ainda tendem a ser muito divertidos. Espere só até você ver a velhinhas. Você vai rolar de rir.

Visual deslumbrante

O lado visual de Crazy Taxy vai oferecer muito mais do que risadas. O jogo roda em um ritmo maravilhoso, você não percebe slowdowns, o game é inacreditavelmente suave. A 60 fps, o jogo voa a uma taxa alarmante, e é nesta velocidade que seu ritmo frenético toma vida. Nenhum game desta natureza conseguiu ser tão rápido, e nenhum título antes deste teve ambientes tão aleatoriamente variados. Com certeza, nós já vimos tráfego como em Driver e Need for Speed, mas os ambientes urbanos em Crazy Taxi jorram vida por todos os lados em forma de tráfego pesado e incontáveis passageiros em potencial.

Faíscas voam, cabines de telefone são esmagadas sob os pneus, pedestres pulam fora do caminho, carros capotam... você verá tudo isso em Crazy Taxi, e graças aos maravilhosos visuais do game, todos gostarão de ver também. Não é possível lembrar a última vez em que um jogo atraiu tantos espectadores, e menos ainda quando algum game atraiu tantas pessoas não-jogadoras. Todo mundo que vê este jogo quer tentar pelo menos uma vez. Se você está procurando um jogo-atração para o seu novo console, esta é sem dúvida uma boa escolha.

conseguíamos parar. Sonhamos com as melhores rotas para a Pizza Hut. Este game vai consumir você, e você vai amar cada minuto disso.

Som pancada

Aparte do controle livre de problemas e do visual arrasador, Crazy Taxi também apresenta um conteúdo maravilhoso. O design dos lugares é absolutamente espetacular, e ambos os mapas vão surpreendê-lo com seu nível de detalhes e ingenuidade. A trilha sonora conseguiu ser transportada do arcade intacta, e nada parece se encaixar melhor do que as faixas do Offspring e Bad Religion enquanto você pratica um pouco de pilotagem furiosa. O som também é de alto nível, com muitas vozes. Mesmo que com este tipo de jogo, você irá ouvir muito da mesma coisa, as falas não enjoam, e ainda estamos ouvindo vozes novas. Algumas das favoritas são o padre que diz "you're one hell of a driver!" e a garota do vale que diz "you're hella fast". É de rachar de rir. Os passageiros vão comentar as suas habilidades, e se você estiver muito fora de controle, irão lamentar e reclamar. É muito engraçado, e certamente ajuda a mantê-lo atento. No geral, o áudio é um dos melhores já vistos em um jogo de corrida no estilo arcade.

Nem tudo é perfeito

Em toda a justiça, no entanto, todos estes elogios vêm com alguns incômodos. A engine gráfica contém pop-up (construção de objetos poligonais) um pouco demais, já que algumas vezes você pode ir tão rápido que se arrebenta em um carro que não estava na tela a um momento atrás quando estava descendo uma colina íngreme. Pelo mesmo problema, a pista original do Dreamcast, que apesar de ser muito mais ampla do que a pista do arcade, parece ser menos caprichada. Apesar disso não afetar realmente a jogabilidade nesta pista, os pop-ups são um problema muito mais consistentes aqui. Mas maior reclamação nesta pista é a flecha direcional. Crazy Taxi usa uma seta verde para dizer a você onde ir em cada corrida, e o modo Original tem o mal hábito de apontar o local do destino, ao invés de indicar a próxima curva que você deve fazer, como no modo Arcade. Esta mudança fundamental na dinâmica da jogabilidade pode ser um grande problema por algum tempo, e até você decorar todo o layout da pista original, você será muitas vezes enganado pela flecha do mal. O fato é que, mesmo sem isso, a pista original é muito mais desafiadora, e é quase como se isso fosse um modo avançado para jogadores experientes. Seria melhor que o game tivesse mantido esta nova pista escondida para aqueles que terminasse a pista Arcade, e então a dificuldade maior seria um pouco mais apropriada. Como ela é agora, a pista pode ser um pouco frustrante para iniciantes, e até que você saiba os caminhos a fazer, você odiar a pista original. Mantenha-se nela, contudo, já que ela facilmente é tão boa, se não melhor que a pista Arcade, e compensa cada segundo.

Vida de taxista

E isso é tudo sobre Crazy Taxi. Ele pode parecer superficial e de vida curta no começo, porém quanto mais você joga, mais você quer jogar. Isso é o mais perto que se poderia chegar de uma "droga" digital. No começo você experimenta na casa de um amigo porque ele deixa você tentar. Depois você vai logo comprar o seu próprio. O próximo passo é você deixar de trabalhar e viver só para dar mais "uma experimentada". E de repente, você é despedido por faltar muito, você venderá tudo o que tem para sustentar o seu hábito, e você estará um caco pois todos os conceitos de higiene diária e bem-estar pessoal ficarão distantes em sua nova rotina. Ah sim, não há nada como pegar um jogo e perceber que, depois do que pareceu apenas alguns minutos, você gastou as últimas 7 horas tentando pegar apenas mais $1.000 para conseguir a tão desejada "Crazy License". Jogar Crazy Taxi não apenas vai lembrá-lo do amor pelos video games, mas também porque a Sega tem alguns dos mais talentosos designers e produtores da história dos games. Como um jogo cuja grandiosidade só é superada pelo melhor jogo do mundo conhecido como Soul Calibur, este é um título obrigatório para todos os proprietários de Dreamcast. Por esta razão, este é o tipo de jogo que facilmente justificaria a aquisição do console só para jogá-lo. Então faça um favor a si próprio, pule no seu carro e pegue o volante com uma conversão maravilhosa de arcade. Você não vai se arrepender.

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: PD 10
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 11
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 12
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 13
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 14
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 15
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 16
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 17
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 18
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 19
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 20
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 21
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 22
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 23
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 24
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

PRÓ
DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 10 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 11 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 12 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 21 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 23 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 24 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: ________________ Estado: ____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

MORTYR

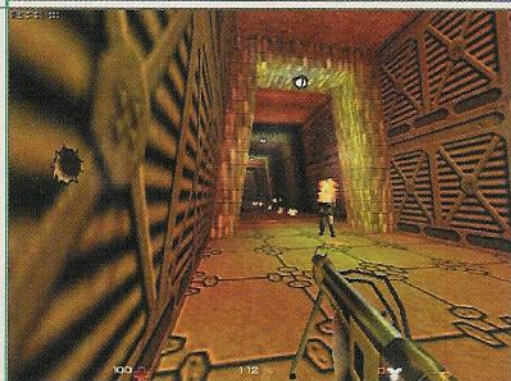
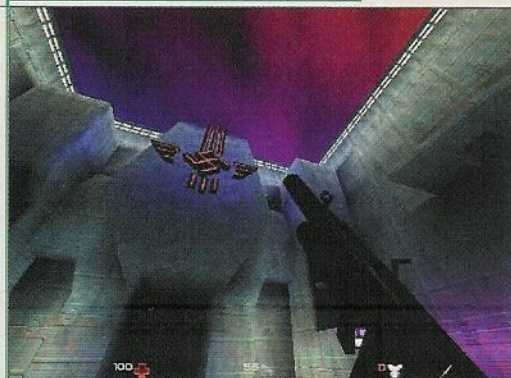
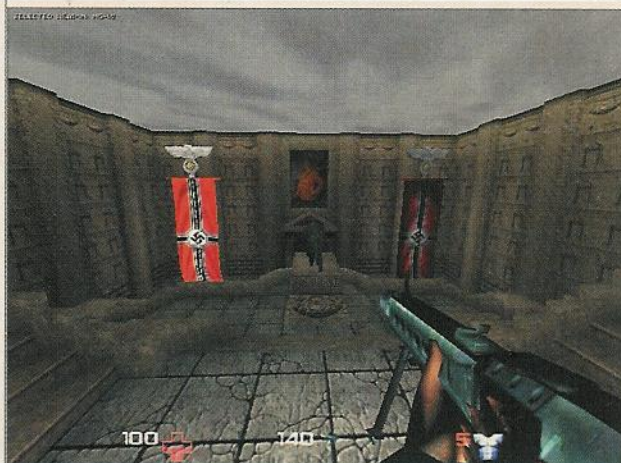
PUBLICADO: Interplay
JOGADORES: 32
GENERO: Tiro em 1º pessoa
LANÇADO: 28/12/99
WEB SITE: www.interplay.com

GRÁFICO:	4.0
SOM:	4.0
JOGABILIDADE:	3.5
ORIGINALIDADE:	3.0
DIVERSÃO:	3.5
NOTA FINAL:	3.5

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 200, 32MB RAM, 70 MB de HD, CD-ROM 16x

Recomendado: Pentium II, 96MB RAM, 500 MB de HD, CD-ROM 24x

Somente bom, nada a mais que isso

Quando ficamos sabendo do lançamento do Morty's pensávamos no Wolfstein 3D que marcou seu tempo como um dos melhores jogos de sua época. Os jogos melhoraram muito desde o tempo do Wolf 3D em termos de gráfico e enredo. Mortyr é um jogo regular com bons gráficos e uma história bem simples, comparada com a do Half-Life, faz pensar que nós voltamos no tempo devido a simplicidade do jogo. O jogo não oferece grandes desafios ao jogador dando a impressão de ter sido feito para uma única e simples finalidade: matar os todos os nazistas que aparecem na tela, apenas isso e nada mais.

A história

Após a Alemanha ter ganho a Segunda Guerra Mundial através de alguns estranhos acontecimentos em 1944, o mundo agora está sob o domínio de uma nova ordem, a do nazismo.Tempestades, terremotos e anomalias gravitacionais começam a ocorrer com uma frequência alarmante. Um cientista nazista chamado Jurgen Mortyr descobre que a razão desses desastres, é uma máquina do tempo usada pelos nazistas para trazer para o passado (1944) uma arma secreta do futuro. O cientista envia seu filho Sebastian para o passado a fim de matar o inventor da máquina, colocando alguns explosivos ao redor da máquina, e fugindo para o presente antes que as bombas detonassem, mas ao invés de ir parar no quarto do inventor enquanto este dormia ele materializou-se numa catedral cheia de nazistas. Adivinhe o resto: procure armas, magias,

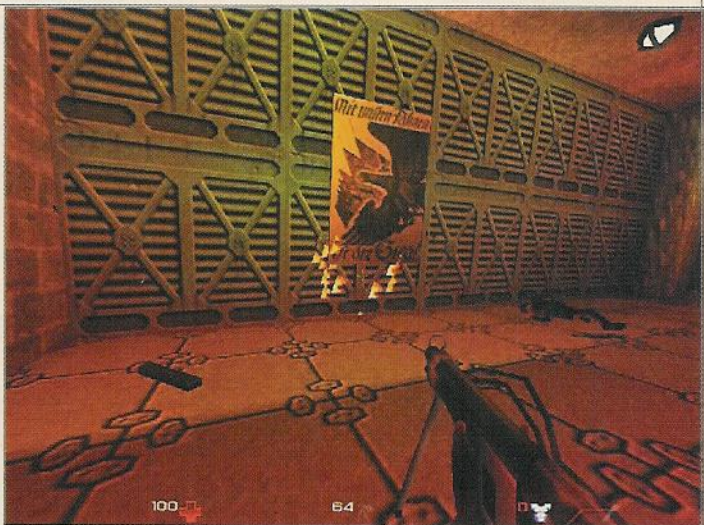
munições , armaduras, e ajude Sebastian a encontrar um meio de acabar o jogo, incluindo uma viagem ao futuro.

A história da máquina do tempo soa um pouco chata e sem inovação, mas afinal trata-se de um jogo de tiro. E para esse propósito o jogo é bem servido de armas, como a 9mm Parabellum (Luger),a metralhadora MP-40 Schmeisser e as futuristas Gehenna (que atira balas explosivas), e um canhão de plasma. A curta distância a melhor arma a ser usada é a MP-40 devido a sua performance de tiro. O rifle Mauser é preciso a longas distâncias, mas é demorado para recarregar. As armas futuristicas se comportam bem. Os designers, apesar de não inovarem em nada, conseguiram assim mesmo alcançar um bom resultado no que diz respeito a variedade de armamentos.

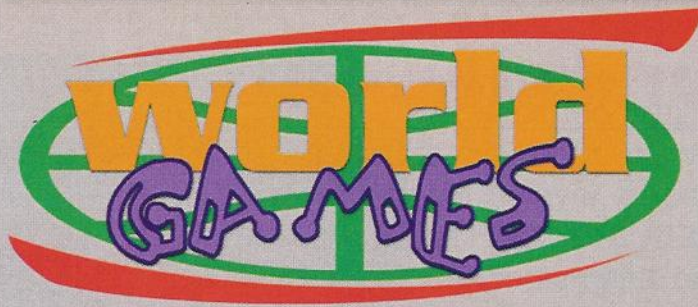
Soldados inteligentes

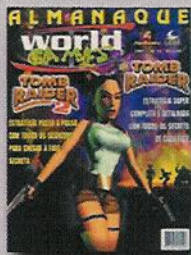
Os soldados inimigos tendem a segui-lo durante o ataque e se você demorar muito para encontrar um lugar para se esconder eles podem atacá-lo por trás. Os inimigos tendem a se esconder dentro das salas e você deve ter muita atenção quando entrar numa delas para não ser surpreendido. Jogadores experientes acharão o jogo fácil mesmo jogando em níveis mais difíceis, pois na maior parte do jogo o inimigo se comporta de maneira muito repetitiva, com algumas raras excessões no final do jogo.

Gráficos escuros

O jogo quanto aos gráficos não atrai muito, devido a prevalência de cores como marrom, cinza e preto. Os primeiros níveis são um pouco escuros. Algumas cenas porém são boas como a do reflexo dos vitrais da catedral no chão super polido.

O som

O som não é espetacular mas consegue criar uma atmosfera ideal para o jogo, recriando com sobriedade os sons de raios, de neve sendo pisada e vazamentos de água nas salas subtêrraneas. A interação com o ambiente do jogo é legal, você pode atirar nas janelas, deixar buracos de balas nas portas, explodir caixas,e deixar suas pegadas na neve.

Mortyr pode ser jogado em modos multiplayer como Captura da Bandeira, entretanto o número de níveis existentes são poucos.

COMPLETE SUA COLEÇÃO

R - AWG 1
R$ 4,90

R - AWG 2
R$ 4,90

R - WG 1
R$ 3,50

R - WG 2
R$ 3,50

R - WG 3
R$ 3,50

R - WG 4
R$ 3,50

R - WG 5
R$ 3,50

R - WG 6
R$ 3,50

R - WG 7
R$ 3,50

R - WG 8
R$ 3,50

R - WGE 1
R$ 3,50

R - WGE 2
R$ 3,50

R - WGE 3
R$ 3,50

R - WGE 4
R$ 3,50

R - WGE 5
R$ 3,50

R - WGE 6
R$ 3,50

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

R - AWG 1 - R$ 4,90	( )	R - WG 7 - R$ 3,50	( )
R - AWG 2 - R$ 4,90	( )	R - WG 8 - R$ 3,50	( )
R - WG 1 - R$ 3,50	( )	R - WGE 1 - R$ 3,50	( )
R - WG 2 - R$ 3,50	( )	R - WGE 2 - R$ 3,50	( )
R - WG 3 - R$ 3,50	( )	R - WGE 3 - R$ 3,50	( )
R - WG 4 - R$ 3,50	( )	R - WGE 4 - R$ 3,50	( )
R - WG 5 - R$ 3,50	( )	R - WGE 5 - R$ 3,50	( )
R - WG 6 - R$ 3,50	( )		

Canaã

Nome:______________________________

Endereço:____________________________

Cidade:______________ Estado:____ CEP:__________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a Editora Canaã. Caixa Postal 20.009 CEP 02597-970 - São Paulo - SP. Mais informações Email: canaa@node1.com.br, tel.: (0**11) 857.4602. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade de revistas desejada.

DESCENT 3: MERCENARY

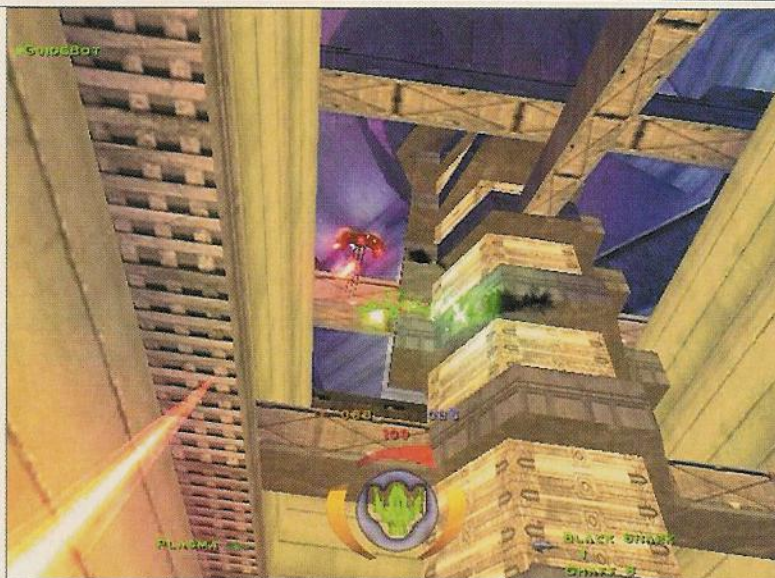
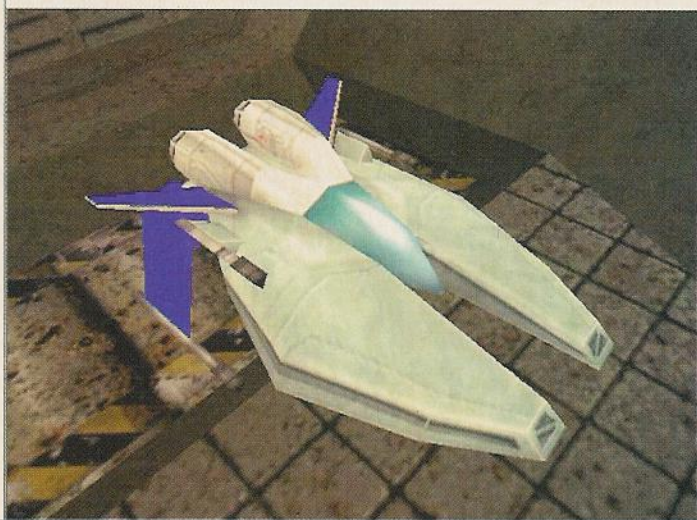
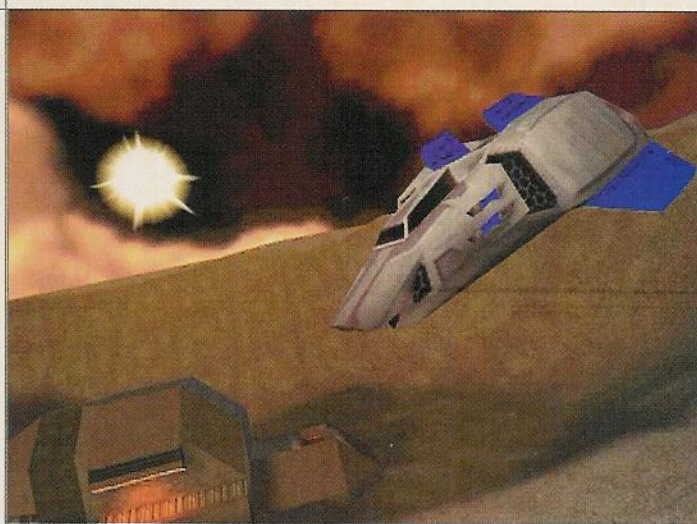
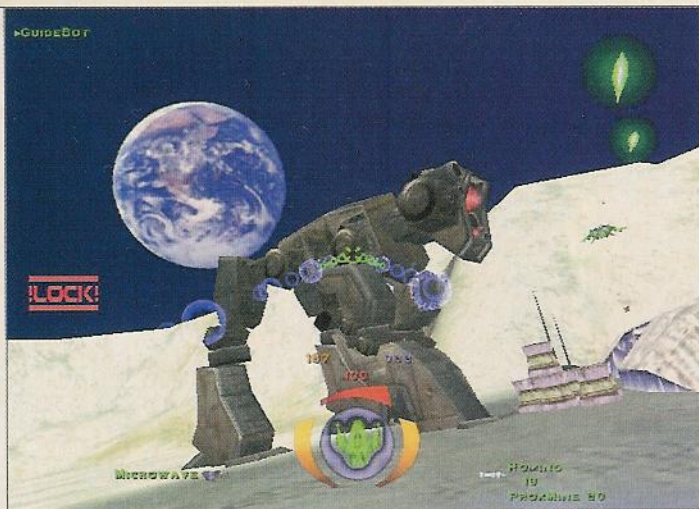
PUBLICADO: Interplay
JOGADORES: 8
GENERO: Tiro
LANÇADO: 30/12/99
WEB SITE: www.interplay.com

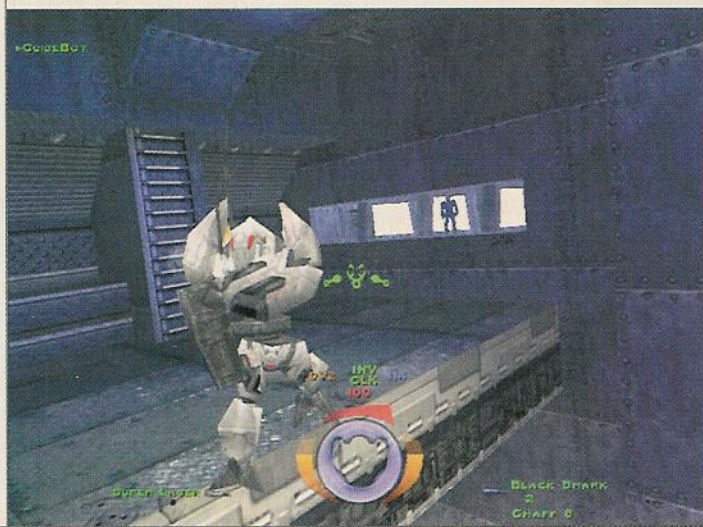
GRÁFICO:	4.0
SOM:	4.0
JOGABILIDADE:	4.0
ORIGINALIDADE:	3.0
DIVERSÃO:	4.0
NOTA FINAL:	4.0

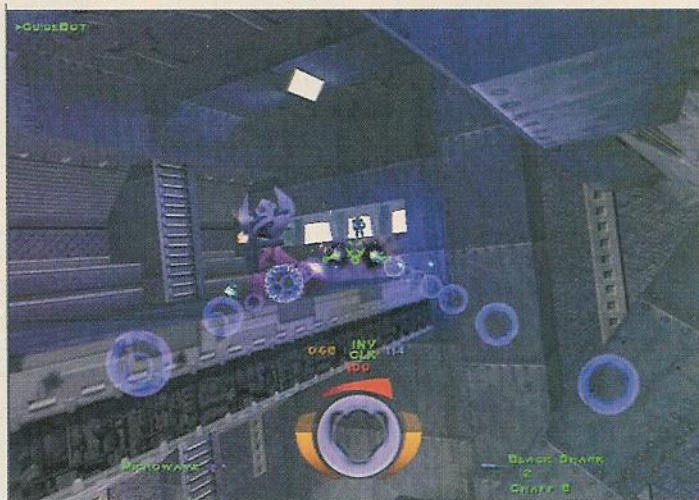
REQUERIMENTOS:

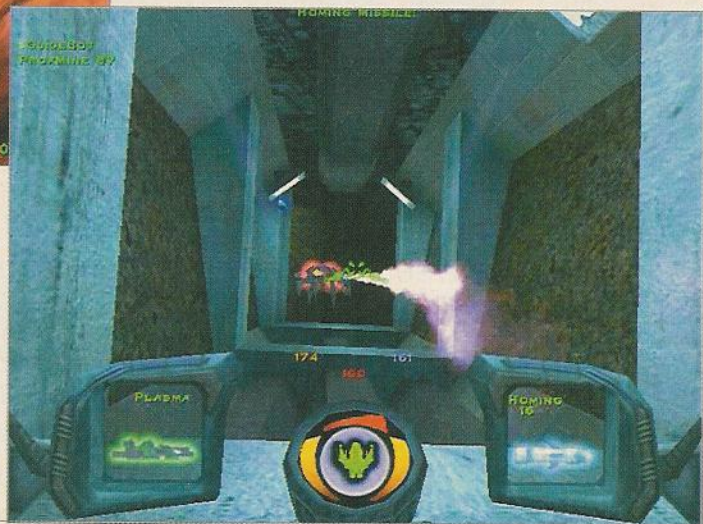
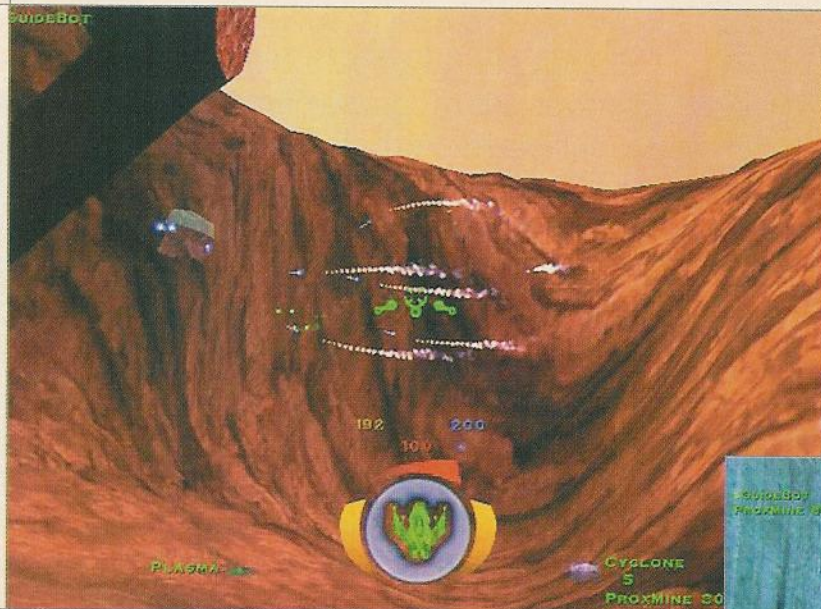
Mínimo: Pentium 200, 32MB RAM, 300 de HD, CD-ROM 8x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 400 de HD, CD-ROM 16x

Um Ad-on muito pobrezinho

Ao mencionar o título Descent para qualquer um que se julgue jogador, ele irá imediatamente entrar em uma febre. Então você poderá assistir a tentativa dele abrir um porta atirando Flares ao invés de usar aquelas pequenas coisas engraçadas chamadas de mãos. Se mencionar o título Descent 3, você encontrará uma resposta surpreendente tipo "Até que é legalzinho". O problema é que, enquanto que D3 era um jogo legal, ele não se comparava com seus antecessores em nenhum aspecto. Agora temos um Ad-on que talvez traga de volta a qualidade de seu pai e avô. A história é muito parecida com a de D3: você estava trabalhando para uma mega- corporação secreta que o trai, deixando você para morrer após completar uma missão. Então você começa a trabalhar para o outro lado para pulverizar os seus empregadores originais com um Stick e um Fusion Cannon. A história envolve toda esta besteira de um vírus alien que estava infectando colônia após colônia. Mas para ser honesto isto é relevante. As missões são tão longas e complicadas que você acaba se esquecendo qual era o seu objetivo. Então você irá apenas andar por aí, seguir o seu guide bot e acabar com os inimigos.

Um game que coloca você para pensar

Mesmo que haja apenas 7 missões no modo single player no jogo, elas são bem grandes e difíceis. Cada fase dura por volta de 1 hora e meia para ser completada, e a inclusão de muitos puzzles estranhos irão garantir que você gaste muito mais tempo pensando do que se esquivando de tiros. Muitas pistas são dadas e a maioria dos puzzles envolve ter que acertar algo. Não há nada de errado com isso, exceto por a maioria das vezes você não conseguir nem ver o que é preciso acertar. A arquitetura das fases é muito boa. A Engine Fusion é muito boa nos ambientes abertos e os designers certamente usaram isso como vantagem, criando algumas texturas fantasticamente detalhadas. É uma pena que as cenas da parte externa sejam em vão.

O que tem de novo em Mercenary?

Mercenary também inclue algumas missões novas assim como algumas missões feitas para multiplayer. As batalhas multiplayer ainda são na PXO ou HEAT.NET, e as missões estão surpeendentemente boas. O único problema é que, como no modo single player, há poucas delas. Cinco novos modos multiplayer não são um volume significante, mesmo se forem da melhor qualidade. Há também um aviso na parte de trás da caixa do CD que diz que as fases multiplayer podem ficar instáveis e necessitar de um boot no se computador. A Interplay deveria corrigir isto ao invés de colocar um aviso significativo, pois isto não é a melhor coisa a fazer quando se lança um produto.

Um Ad-on que adiciona pouco

O problema maior em Mercenary como um Ad-on é que não adiciona muito. Algumas fases de multiplayer e mini-campanhas seriam melhores aceitas se viessem com novas naves, robos, armas, melhorar a IA e coisas do gênero. A única coisa que temos é o Black Pyro, uma nova nave para voar. O Black Pyro é bonito, e voa exatamente igual a nave original de D3. Eles também melhoraram a IA dos robôs, mas isto é meramente técnico pois nem dá para perceber.

Quanto melhor seu PC, melhor o jogo

Olhando por outro lado, os gráficos ainda estão muito bons e como o mundo dá muitas voltas e o computador também, a Interplay fez com que fosse preciso rodar o jogo em um P2 400 ou maior) para não se decepcionar. Algumas melhorias foram feitas, como a motion-blur nos robôs (quase não dá para perceber), e algumas coisas extras nos Power-ups. A trilha sonora por outro lado ainda é batidas de Dance e realmente adiciona para o ambiente do jogo. Enquanto que o estilo de música não é do gosto de todos, ele cria atmosfera para o jogo.

Finalizando

D3: Mercenary é definitivamenre decepcionante. Não há muitas fases, nenhuma arma nova, robô ou algo do gênero. Tudo isso seria perdoado se eles tivessem consertado o controle estranho do original, o mapa inútil e o problema da desorientação. Sentimos que a Outrage esteja ficando um pouco preguiçosa. E se tiver algum D4, rezamos para que eles se dediquem mais de seu tempo para o que foi uma fantástica série de games. Vamos esperar que eles não transformem Exterminador do Futuro em Loucademia de Polícia.

www.escala.com.br

Editora Escala, pensando em você.

www.escala.com.br

Complete sua coleção !

Aqui você vai encontrar os números atrasados e conferir os nossos lançamentos.

SUPER ENCONTRO DE LUTADORES!

E para apavorar nos arcades, você confere os golpes e combos de Tekken Tag Tournament, a obra onde a Namco resolve juntar todos os personagens da série num game de pancadaria que exige muita estratégia para acabar facilmente com os inimigos (muitos jogadores que se consideram "viciados" em Tekken, já devem ter levado algum combo — de golpes ou agarrões — de 100%, como os agarrões letais de King, que arrancam uma barbaridade).

Por falta de espaço, e muitos personagens, você confere os golpes dos primeiros dezessete personagens, enquanto na próxima vão os demais restantes. Mas para não ficar com algumas dúvidas quanto a personagens acessíveis, ou como eles são acessados, eis um palhinha para você: Quando a máquina de TTT é ligada pela primeira vez, apenas os 20 personagens normais são selecionáveis. O jogo possui um relógio interno que, a cada mais ou menos 7 dias, libera um personagem secreto para ser selecionável. Se você não tem tanta paciência assim, pode tentar conseguir os secretos através de muita sorte no Random Select. Em questão de tempo, eis os personagens e o tempo em que eles são liberados: Kunimitsu (1 semana), Bruce Irving (2 Semanas), Jack-2 (3 Semanas), Lee Chaolan, (4 Semanas), Wang Jinrei (5 Semanas), Alex / Roger (6 Semanas), Kazuya Mishima (7 Semanas), Kuma / Panda (8 Semanas), Ogre-1 (9 Semanas), Ogre-2 (10 Semanas), Prototype Jack (11 Semanas), Mokujin / Tetsujin (12 Semanas), Angel / Devil (13 Semanas).

LEGENDA DE GOLPES

→ = direcionar na direção indicada
→ = segurar o direcional na direção indicada
1 = Soco Esquerdo
2 = Soco Direito
3 = Chute Esquerdo
4 = Chute Direito
5 = Tag Button
N = o direcional deve estar em posição neutra (nenhuma direção pressionada)
EL = Esquiva Lateral
+ = os comandos devem ser feitos simultaneamente
, = os comandos devem ser executados um seguido do outro
~ = os comandos devem ser realizados um imediatamente após o outro
> = o comando seguido de > tem a opção de ser atrasado por um pequeno período de tempo
= o comando seguido de # deve ser segurado até o fim da seqüência ou até o próximo N
AG = movimento realizado com o personagen completamente agachado
LE = enquanto estiver levantando (N estando completamente agachado)
C = enquanto estiver correndo
CO = de costas para o oponente
VB/PO = virado para o chão / pés na direção do oponente
VB/OO = virado para o chão / pés na direção oposta ao oponente
VC/PO = virado para o cima / pés na direção do oponente
VC/OO = virado para o cima / pés na direção oposta ao oponente
CA = contra-ataque (atingir o oponente enquanto ele ataca)
[ ] = comandos entre cochetes indicam uma finalização opicional
( ) = comandos entre parênteses indicam uma seqüência de movimentos independentes
{ } = comandos entre chaves indicam os botões necessários para se quebrar um arremesso
: = dê um intervalo de 1/3 de segundo entre um movimento e outro (apenas seqüências de dez golpes)

COMANDOS GERAIS

↖ ou ↑ ou ↗: pulo baixo
↖ ou ↑ ou ↗: pulo alto
1 ou 3 ou 4 (após o pulo alto): ataque aéreo

→→: avanço rápido para frente
→→ (perto do oponente): empurrão
←←: avanço rápido para trás
←←←N: esquiva para trás
→→→: corrida
1+2 (durante a corrida): cabeçada
3 (durante a corrida): voadora
4 (durante a corrida): carrinho
← (durante a corrida): parar de correr
↓N ou ↑N: Esquiva Lateral (para baixo ou para o fundo)
↘+1: Uppercut
↘+2: Juggling Uppercut (manda o oponente para o ar)
↘+3: chute lateral
↘+4: chute frontal
2+5: Agarrão com o parceiro
5, ↖, ↑, [5]: Cancelar troca de personagens
5, →→, N + (1+2) ou (3) ou (4): Tag + golpe alto, chute ou carrinho
1+2+3+4: Kiai Powerup (causa dano na defesa e auto contra-ataca)
→+2+4: Acertar o oponente pela esquerda quando ocorrer um reversal
→+1+3: Acertar o oponente pela direita quando ocorrer um reversal

COM O SEU PERSONAGEM NO CHÃO

↓+1: rolar para plano de frente
1: rolar para o plano de fundo
3: levantar com esquiva
4: levantar com chute lateral
↑: levantar
↓+4: chute com o tornozelo
←: rolar para trás
→: rolar para frente
→+1+2: Levantar com golpe alto
→+3+4: Levantar com chute alto (exceto Hwoarang, Ling e Lei)
1 ou 2 ou 3 ou 4 (assim que você tocar o solo): Rolar e voltar à posição normal rapidamente

MICHELLE CHANG

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Front Suplex: pela frente, 1+3
Fisherman Suplex: 2+4
Arm Whip [Tag Lariat *Julia deve estar no time*] {2}: ←+2 [~5]
Arm Lock Suplex: ↘+1+2
Blizzard Suplex: pela esquerda 1+3 ou 2+4 ou 2+5
Southern Cross Suplex: pela direita, 1+3 ou 2+4 ou 2+5
German Suplex: por trás, 1+3 ou 2+4 ou 2+5

TÉCNICAS ESPECIAIS

Rushing Uppercut [Tag]: →+1 [~5]
Twin Arrow: 1+2
Punch, Death Push, Sky Uppercut [Tag]: CA 1,2,1 [~5]
Dashing Elbow, [Skyscraper Kick]: →→+1,[4]
Dashing Punch: ↓↘+1
Dashing Elbow: AG,↘+2
Dashing Arrow: ↓↘+2
Punch, Spin Behind, [German Suplex Throw]: 2~←,[↓+1+2]
D-Push, Sky Uppercut [Tag]: ↘+2,1 [~5]
Death Push, (Lowkick ou Highkick): ↘+2,(3 ou 4)
Dashing Lungepunch: →→+2
Death Push, Punt Kick, Uppercut [Tag]: 2+3,1 [~5]
P-K combo: ↓+2~(N+3)
Catapult Combo [Tag]: (1~1,1) ou (↘+1,1) [~5]
Catapult, Sweep, Bow Leg: 1~1,4,3
P, Death Push, (Heaven Cannon ou HK ou LK): 1~2,(1 ou 3 ou 4)
Club Fist, Sweep, Bow Leg: 1+4,3
Overhead Chop, Back Sweep, Fan Leg: ↘+1,4,3
Burning Palm ou Snake Palm: EL+1 ou 2
Palm Crush: EL+2~1
Skyscraper Kick: LE+4
Earthquake Stomp: ↗+3+4
Leg Sweep, Bow Leg: AG,↙+4,[3]
Double Jumpkick: EL+3,4
Sliding Doublekick [Tag]: ↙+3+4 [~5]
Side Spin, HK, Leg Sweep, [HK ou LK ou Uppercut]: 3+4,4,4[4 ou ↓+4 ou 1]
Front Leg Sweep, (HK ou Fan Kick ou Uppercut): ↓+4,(N+4 ou ↓+4 ou 1)
Kick, Sweep Kick, (HK ou Fan Kick ou Uppercut): 4,4,(4 ou ↓+4 ou 1)
Slice Uppercut: LE+2 ou 3~2
Elbow: 2
Catapult Combo [Tag]: 1,1 [~5]
Club Fist, Sweep, Bow Leg: 1,4,3
Sweep, (HK ou Fan Kick ou Uppercut): 4,(N+4 ou ↓+4 ou 1)
Backflip: ↓~↖
Heaven Cannon: →+1+4
Tenstring: 211:2:33:3:4:4:1
Tenstring: 211:2:33:2:3:2:1
Tenstring: 211:2:33:2:1:4:3

KAZUYA MISHIMA

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Bitch Kicks {1}: pela frente, 1+3
Hip Toss {2}: 2+4
Stonehead [Tag Armbar *Jun deve estar no time*] {2}: →→+1+2 [~5]
Steel Pedal Smash {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Skull Smash {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Reverse Neck Throw: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

Shining Fists: 1,1>2
Punch[es], Backfist: [1],2>2
1-2 Punches, Low Slipkick: 1,2,4
Twin Pistons [TAG]: LE+1,2 [~5]
Glory Demon Fist: →+1+2
Ultimate Tackle: ↓ ou AG+1+2

Eentrails Smash: ↘+1
Thunder Godfist, [Sidekick, Hellsweep]: →,N,↓,↘+1,[3 ou 4]
Wind Godfist [Tag]: →,N,→,↘+2 [~5]
Kazuya Gutpunch: LE+2
Demon Gutpunch: ↘+2
Demon Paw: →+2
Flipstomp: 4~3
Split Axe Kick: →→+3
Axe Kicks: ↘ ou LE ou (→,N,↓,↘)+4,4
Hell Sweeps: →,N,↓,↘+4,4
Axe Kick: →+4
Low Slipick: ↙+4
Jumping Kick, 2 Hell Sweeps, Roundhouse: ↑ ou ↗+4,4,4,4
Corpse Splitter: (→ ou ↗ ou ↖)+2+4
Kazuya Sidestep: →,N
Thunder Godfist ou (Hell Sweeps): ↘+1 ou (4,4)
Wind Godfist: ↘+2
Lightning Godfist: ←+1+4
Lightning Hell Godfist: ←+1+4
Tenstring: →→,N+2122:3:4:4::1::2:1
Tenstring: →→,N+2122:3:4:4::3::2:1
Ninestring: →→+N+2144:2:4:3::2:1

BRYAN FURY

TÉCNICAS DE AGARRÃO

DDT {1}: pela frente, 1+3
Falling Brain Blaster {2}: 2+4
Death Messenger {1+2}: AG,↘↘+1+2
Free Fall {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Knee Blast {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Hummer Throw: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

Double Snake Fang: 1+2
3-Punch, Hook ou Low Kick: 1,2,1,2 ou 4
2-Punch, Lowkick: 1,2,3
Southern Cross: 1,4,3,3
Atomic Combo: 1,4>2
Sidekick: 4
Sidestep Feint: 1~(↑ ou ↓)
Backhand, Mach Punch ou Spinkick: 1,2 ou 4
Spinning Elbow: →+1+2
Piston Punch[es], Straightpunch: ↘ #+1[~1~1~1],2
Straightpunch: ↘+2
Stomach Hook: ← ou (↙)+2
Devil's Claw: EL+1
Side Hummer: EL+2
Phantom's Claw: EL+1~2
Mach Punch: →→+2
Slash Kick: →→+3
Backhand: ←+2
Sidestep Feint: 1~↓ ou ←
Backhand, Mach Punch ou Spinkick: 1,2 ou 4
Spinkick: 4
Backdash Smash: ↓↙←,2
Downward Smash [Tag]: ←+1 [~5]
Midkick, Highkick: 3,3
Gatling Combo ou Gatling Punches: 3,2,1,4 ou 2
Stopping Kick, Knee: ←+3,4
Stopping Kick, 2 Punches, Hook ou Lowkick: ←+3,2,1,2 ou 4
Snake Edge: ↘+3
Spinkick: ↘+4
Side Low Kick: ↓+3+4
Lifting Uppercut [Tag]: ↓↘→ ou LE+1 [~5]
Small Uppercut: ↓↘→ ou LE+1+2
Gutpunch, [Slam Throw]: ↓↘→ ou LE+2,[← ou →+2]
Rising Knee, [Crushing Knee]: ↓↘→ ou LE+3,[4]
Quick Spinkick: ↓↘→ ou LE+3+4
Triple Kicks: →+4,3,4
Knee: ←+4
Overhead Boot: ↗+4
Downward Arc Kick: →→+4
Flipping Ankle: ←←+4
Knee Taunt: 1+3+4
High/Mid Punch Parry, Mach Breaker: ←+1+2~2
Low Cancel: ↓ ou AG+(1+3) ou (2+4)
Super Backfist: ←+1+4
Fast Super Backfist: →+1+4
Tenstring: ←+34:1:2:1:4:2:1:4:2
Eightstring: ←+34:1:2:1:4:3:3
Eightstring: ←+34:1:2:1:4:2:4

BAEK DO SAN

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Hammerhead Throw {1}: pela frente, 1+3
Blue Shark Throw {2}: 2+4
Cobra Bite Throw {2}: →→+2
Swordfish Throw {1+2}: ↙+1+3
Cannoball [Tag Necksnap *Hwoarang deve estar no time*]: →+2+3 [~5]
Bolt Side Throw {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Stat Bolt Side Throw {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Starfish Throw: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

Double Punches: 1,1
[1-2 Punches,] Butterfly Kicks ou (Butterfly Needle): [1,2,]3,3,3,4 ou (↓+4)
[1-2 Punches,] Break Blade [Tag]: [1,2,]3,4>3 [~5]
[1-2 Punches,] Black Widow, [Flamingo Stance]: [1,2,]3,3,4>4>3 [→ ou ←]
[1-2 Punches,] Silver Mantis: [1,2,]3,3,4>4>4,3
1-2 Punches, [Flamingo Stance]: 1,2,3~→
Stealth Needle: ←+1
Raise Hammer: SS+1
Mantis Backhand Spin: 2,2
Bolt Cut: ←+2

Mantis Backhand: →+2
Bone Sstagger: ↘+2
Heat Destruction, [Flamingo Stance]: LE+3,4>4>3 [→ ou ←]
Hurricane Destruction: LE+3,4>4>4,3
Flashing Halbred, [Flamingo Stance]: 3+4 [→ ou ←]
Killing Blade: →→,F+3
Heel Hunter: ←←+3
Baek Hop: ↗,N
Trick Smash: 3,4
Starlight Blade [Tag]: 3,↓+4>3 [~5]
Butterfly Kicks ou (Butterfly Needle): 3,3,3,4 ou (↓+4)
Black Widow [Flamingo Stance]: 3,3,4>4>3 [→ ou ←]
Silver Mantis: 3,3,4>4>4,3
Wave Needle: LE+3,3>4
Wing Blade [Tag]: →,N,↓,↘+3 [~5]
Snake Creep: AG ou ↓+3,3,↓+3
Snake Blade [Tag]: AG ou ↓+3,3,N+3 [~5]
Heel Knife, [Flamingo Stance]: →+4,3 [,→ ou ←]
Heel Slate: →+4,4,3
Albatross, [Flamingo Stance]: LE ou ↘+4,4,3 [→ ou ←]
Flame Hawk: LE ou ↘+4,4,4,3
Smash Kick: 4,3,4
Heel Lance: ←+4
Heel Axe: ↙+4
Hammer Heel: →→+4
Hunting Hawk: ↗+3,4,3
Peck Rash, [Flamingo Stance]: AG ou ↓+4,3,3,3 [→ ou ←]
Peck Needle: AG ou ↓+4,3,3,↓+3
Punch Parry, [Flamingo Stance]: ←+1+2 [←]
Heel Explosion [cancel into Flamingo]: ↙+3+4 [←←]
Tenstring: 434:3:33:3:3:4:3
Tenstring: 4:33:4:3:44:4:3:3
Flamingo Stance: ←+3
Flamingo Step: (→→) ou (←←)
Flamingo Sidestep: ↑ ou ↓
[1-2 Punches,] Butterfly Kicks ou (Butterfly Needle): [1,2,]3,3,3,4 ou (↓+4)
[1-2 Punches,] Break Blade [Tag]: [1,2,]3,4>3 [~5]
[1-2 Punches,] Black Widow, [Flamingo Stance]: [1,2,]3,3,4>4>3 [→ ou ←]
[1-2 Punches,] Silver Mantis: [1,2,]3,3,4>4>4,3
1-2 Punches, [Flamingo Stance]: 1,2,3~→
Heel Cutter: 3
Heel Hunter: ←+3
Maha Needle: (↓ ou ↙ ou ↘)+3
Flamingo Wave Needle: 3,3,4
Flamingo Destruction, [Flamingo Stance]: 3,4,4,3 [→ ou ←]
Flamingo Hurricane: 3,4,4,4,3

HEIHACHI MISHIMA

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Neck Breaker {1}: pela frente, 1+3
Powerbomb {2}: 2+4
Stonehead [armbar Tag *Jun deve estar no time*] {1+2}: →→+1+2 [~5]
Headbutt *funciona com Heihachi, Jin, Lei, Kuma, Kazuya e Paul* {1+2}: →→+1+4
One Hand Slam {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Tile Splitter Guillotine {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Atomic Drop: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

Shining Fists: 1,1>2
2 Punches, Backfist: 1,2,2
2 Punches, Chi Palm [Fakeout]: 1,2,2~1[~↑ ou ↓]
Punch, Gutpunch, Thunder Godfist ou Slice Kick: →+1,←+2,1 ou 4
Chi Palm: 1+2
Twin Pistons [Tag]: ↘+1,2 [~5]
Deathfist: ↓↘→+2
Backfist: →+2
Spinning Gutpunch: B+2
Dark Thrust: LE+2
Stun Splitter: ←+1
Tile Splitter, Deathfist: ↓+1,2
Demon Godfist [Tag]: →→+2 [~5]
Electrict ECTRIC THUNDER GODFIST: →,N,↓,↘+1
Thunder Godfist: →,N,↓,↘,1
Wind Godfist [Tag]: →,N,↓,↘+2 [~5]
Electric Wind Godfist [Tag]: →,N,↓~↘+2 [~5]
Slice Kick: →,N,↓,↘+3,N
Low Slice Kick: →,N,↓,↘#+3
Hell Sweep[s]: →,N,↓,↘#+4,[4],[4]
Thunder Godfist: N+1
Demon Godfist: N+2
Axe Kicks: N+4,4
Left Axe Kick: →→+3
Screw Blade Hunting Hawk: ↘+3,4
Standing Heihachi Boot: 4
Right Axe Kick: →+4
High-Low Jumping Spin Kicks: ↘+4,4
Vertical Boot: ↑+4
Axe Kicks: LE ou ↓↘→+4,4
Flipstomp: 4~3: ↓+4
Shadow Foot Sidestep: ←←,N+3+4
Demon Tile Splitter *Unblockable*: ↓+1+4
Lighting Taunt: 2+3+4
Tenstring: ↘+3:22::4:4::1::2::1::2::1
Tenstring: ↘+3:22::4:4::1::4::1::2::(1 ou 4)
Tenstring: →,→::::2122:3:4:4::1::2:1

HWOARANG

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Windmill Neck Kick {1}: pela frente, 1+3
Falcon Dive Kick {2}: 2+4
Rolldown Jawbreaker {2}: →→+2
Cannonball, [Dead End Tag]: →+2+3 [~5]
Trapped Heel Explosion {1}: ↓↙←+3

Hip Toss {1+2}: ↓,↙+1+3
5-Kick Massacre {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Neck Snapper {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Jumping Leg Press: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

Both Right Foot Forward-(RFF) and Left Foot Forward-(LFF)
Switch CO / Face Forwards: 1+2
Switch (RFF) / (LFF): 3+4
Crouch Dash: →,N,↓,↘
Psuedo-Wind Godfist: 2
(LFL): 3
Wing Blade [Tag]: 4 [~5]
Shin Kick: ↓+3
Low Kick, Lifting Leg Kick: ↓+4,4
Low Kick, high Kick (RFL): ↓+3,4
Body Blow: ↘+1+2
Snapkick: ↘+4
Double Sidekicks: ↘+3,4
Legtrip Kick: ↙+4
Axekick: ↙+4~4
Hopping Sidekick, (LFL): ↑+3
Hunting Hawk: ↗+3,4,3
Lifting Uppercut: LE+2
Rising Crescent: LE+3
Toe Kick, [Axe Kick, (RFF)]: LE+4,[~4]
Heel Explosion: ↙+3+4 [← para cancelar]
Low Cancel: ↓ ou AG+(1+3) ou (2+4)

Left Foot Forward-(LFF) Only
1,2 Punches: 1,2
Backfist: ←+2
Machine Gun Kicks [Tag]: 3,3,3>3 [~5]
Butterfly Combo, (RFL): 3,3,(3 ou ↓+3)>4
Butterfly Combo #2, (RFF): 3,3,(3 ou ↓+3)>4,4
Left Kicks, Spin Kicks, (RFF): 3,3,4,4
Left Kicks, Spin Kick, (RFL): 3,3,4
Right Kick Combo, (RFL) ou [LFF]: 4,4,4 [~←]
Hot Feet, Mid Kick ou Low Kick: 4,4,4,4 ou 3
Two Punches, Lowkick, Highkick: 1,1,3>3
Running Sidekick: →→+4
[Jab], Right Punch, Jumping Roundhouse ou Sidekick: [1],2,4 ou 3
Flying Eagle: 3~4
Lifting Leg Kick [Tag]: CO 4 [~5]
High Kick, Roundhouse: 4,3
Right Spinfist, (RFF), [LFF]: →+2 [~F]
(LFL), [Cancel]: →+3 [~N]
Thrust Sidekick: →+3~3
Overhead Crescent, (RFF): →→+3
Sky Blade: →→→+3
Low Smash, Highkick: ↓+3,4
Face Kick, (RFL): →+4
Right Flamingo Feint: →,N+4
Face Kick, Sidekick, (RFF): →+4,4
Breakthru Kick, (RFF): →→+4
High Facekick, (RFF): ←+4

Right Foot Forward-(RFF) Only
Movements Bring You Back to (LFF): ↓ ou ↑ ou ↓ ou ↑ ou → ou B
[Right Punch], Left Jabs: [2],1,1
Jab,(Kick) ou (Reverse Kicks) oũ (Spin Kick): 2,(3) ou (4,4) ou (←+4)
Jab, Rightkick, (RFL): 2,4~→
LoLEweep, Roundhouse: 3,3
Power Roundhouse: 3~4
Lifting Leg Kick [Tag] *Juggles*: CO 4 [~5]
Double Hook Kicks ou Chainsaw Kick: 4,4 ou 3
Hook Kick, (LFL) ou [CO]: →+3 [~←]
Hook Kick, Axe Kick, (LFF): →+3,3
Hook Kick, Low Spinkick: →+3,4
(RFL), [Cancel]: →+4 [~N]
Right Side Kick: ↘+4
Lifting Leg Kick [Tag]: →+4~4 [~5]
Leaping Left Roundhouse ou Screw Kicks: →→+(3) ou (4,3)
High Kick, (LFF): ←+3
Right Sidestep Roundhouse: ←+4

Left Flamingo-(LFL) Only
Flamingo Sidestep: ↑ ou ↓
Spinfist, Right Jab: 2,2
Machine Gun Kicks: 3,3,3
Changeup Combo, (RFL) ou [LFF]: 3,3,4 [→]
Changeup Combo #2, (RFF): 3,3,4,4
Flamingo Sidekick Combo: 3,4
Spin Kick, (RFL): 4
Axe Kick, (RFF): →+3
Left Sidestep Roundhouse ou Shin Kick: ← ou ↓+3
Right Heel Lance [Tag] (RFF): ←+4 [~5]
Spinning Leg Sweep: ↓+4
Power Blast: 1+4, →→ para cancelar
Tenstring: 2:2:3::4:3:4:44::43
Flamingo Sidestep: ↑ ou ↓
Left Spinfist: 1
Jab, (RFF): 2
Spin Kick, (LFL): 3
Side Kick: 4
Left Sidestep Roundhouse ou Shin Kick: ← ou ↓+4
LEFT HEEL LANCE [Tag] (RFF) : ←+3 [~5]
Spinning Leg Sweep: ↓+3
Tenstring: 1:2:3::4:3:4:44::43

LING XIAOYU

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Slap, Forearm Chop {1}: pela frente, 1+3
360 Degree Flip {2}: 2+4
Cistlock Flip {2}: ↓↙←+2

Human Hurdle {1+2}: →+2~1
Stonehead *Heihachi ou Jin devem estar no time*: ~5
Bear Hug *Kuma/Panda devem estar no time*: ~5
Arm Hook Toss {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Reverse Flip {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Spinning Leg Trip: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

Jab, Uppercut: 1,↓+2
1-2 Jabs: 1,2
Bird's Flock: 1+2
Jab, Palmslap, (CO): 2,1
Face Forward: ~→
Storming Flower: ↙+1
Cross Lifting Palms: ↘+2,1
Power Crescent: →+3
Kneecap Kick: ↙+4
Sidestep Highkick, (CO): EL+4~4
Axis Spin In ou Out: (3+4) ou (↓+3+4)
Axis Cartwheel: →+1+2
Axis Dive Roll: →+3+4
Overhead Flip: →→+3+4
Backflip: ↑~↙
Upward Slap, (CO): ↑+1
Face Forward: ~→
Wing Strikes: →→+1+2,1+2
Rising Slap: LE+2
Skyscraper Kick: LE+4
Phoenix Twinkick: ←+4
Four Hit Flurry: AG,3,2,1,4
Crouching Backturn, (CO): AG,↙+3+4
Spin Sweep, (Phoenix Stance): AG,↘+4
2nd Spin Sweep: 4
Lotus Twist, Lotus Slap ou (CO): AG,↘+2,1 ou (~↘)
Overhead Slaps, (Midpunch, Palmstrike) ou (Cancel): ↑+1+2 (2>1) ou (~3+4)
Raccoon Kick, (CO): →→+3
Lunging Kick: →→+4
Knockdown Highkick: CA 4
Overhead Kick: CA ↑ ou ↗+4
Turning Palm, (CO): ↘+1
Face Forward: ~↘
Windmill Slaps [Phoenix Stance]: ↓+1 [,↓]
(CO): ←+3+4
(Phoenix Stance): ↓+1+2
Clockwise Circle Walk: ←+1+2
Spinstrike ou (Power Spinstrike): 2 ou (1+2)
Offensive Shove: ↘+3
Horizon Taunt: 1+3+4
Waving Taunt: 2+3+4
Knifehand Reversal: ←+1 ou 2
High/Med Cancel: 1+4
Low Cancel: ↓ ou AG+1+4
Tenstring: ↑+41:2:(1+2):1:3:4:4::4:1
Tenstring: ↑+41:244::2:1+2:1:4::2
(CO) Position: ←+3+4
Backturned Wide Sidestep: (↑~N) ou (↓~N)
Reverse Slap, (CO): 2
Low Punch: ↓+1 ou 2
Reverse Ankle Kick, (CO): ↓+3
Face Forward: ~↓
Reverse Hook Kick: 4
Skip Midkick, (CO): →→+3
Reverse Dash Grab: →→+(1+3) ou (2+4)
Axis Spin In ou Out: (3+4) ou (↓+3+4)
Spin Away: ↑+3+4
Offensive Shove: ↓+4
Roll Towards Opponent, [Kangaroo Kick]: →+3+4[~3+4]
Reverse Overhead Flip: →→+3+4
Reverse Three Hit Flurry: 2,1,4
(Phoenix Stance): ↓+1+2

(Phoenix Stance): ↓+1+2
Phoenix Duck ou Stand Up: ↓ ou ↑
Stomach Strike: 1 ou 2
Phoenix Uppercut: 1+2
Power Uppercut: ↓+1+2
Crouching Axis Roll, Throw: (1+3) ou (2+4)
Low Kick, (Phoenix Stance): 3
Roundhouse, [CO]: 4 [←]
Spin Sweep, (Phoenix Stance): →+4
2nd Spin Sweep: 4
(CO): →+1+2
Forward Roll: →+3+4
Scissorleg Sweep [Groundroll]: 4~3 [↑ ou ↓]
Twirling Kick, [CO]: ↑+4 [,↑]
2nd Twirling Kick: 4
Jump Kick, Thrustkick ou Hopkick: (↗ ou ↑ ou ↖)+3,3 ou 4
Piroette Kick: (↗ ou ↑ ou ↖)~3
Phoenix Hopsweep: ↗#,3

YOSHIMITSU

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Flying 69 Slam {1}: pela frente, 1+3
Hilt Smashdown {2}: 2+4
Missile Press {1+2}: ↓↙←+1+2
Flying Cartwheel {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Clonimitsu {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Spinning Missile Press: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Chest Stab: para agarrar, 1 ou 2

TÉCNICAS ESPECIAIS

Elbow Smash: →→+2
Immediate Sit: ↓,3+4
Jumping Knee: →→+4
Shark Attack, Shark Dive, Kangaroo Kick: →+3+4,1+2,3+4
Kangaroo Kick [Tag]: 4~3 [~5]
Spinning Hilt Strikes: ←+1,[1],[1],[1],[1],[1]
Spinning Sidestep: ↓+3+4
Spinning Hilt Strike, Leg Sweeps, Midkick: ←+1,↙+3,3,→+4
Spinning Hilt Strike, Spinning Sidestep: ←+1,3+4
Hilt Smash Uppercut: EL+1
Dodging Uppercut: EL+2
Whirlwind: EL+4
Punch, Kick ou Lowkick: 2,3 ou ↓+3
Sweeping Kick : AG,↘+3

Spinning Leg Sweeps, Midkick: ↙#+3,3[,3,3,3],→+4
Crouching Fist Spins, Midkick: ↙#+2[,2,2,2,2,2],→+4
Yoshi Uppercut [Tag]: ↘+2 [~5]
High Spinkick, Medium Boot: 3,4
3 High Kicks: 4,4,4
Highkick, Kangaroo Kick [Tag]: 4,3+4 [~5]
Flipstomp: ↗+3+4
Spinning Hilt Strike, Flipstomp: ←+1,3+4
Spinning Hilt Strike, Backflip, Sword Slash: ←+1,4,(↙) ou (#↙)+1
Kangaroo Kick [Tag]: 3+4,3+4 [~5]
Twisted Foot: (↖ ou ↑ ou ↗)+4
Backflip: ↑~↖
Savior Boot: ↘+4
Suicide Feint, CO: →→+1+4,N
Backhand: →+2
Elbow: ↘+1
Sword Pommel Strikes: 1>1>1
Backhand: 2
Crouching Fist Spin[s], Midkick: ↙#+2[,2,2,2,2],→+4
Sit Down: ↓+3+4
Stand Up: ↑
Rejuvenation: N
No Rejuvenation Sit: ~↓#
Kangaroo Kick: 4
Crouching Fist Spin[s], Midkick: 2[,↙#+2,2,2,2],→+4
Shark Attack: →→+1+2
Meditate Position: N
Standing Suicide: ↓+1+4
Crouching Fist Spins: ↙+2,2,2,2,2
Samurai Stab: ↑+2+3
Saw Blade: ↑+2+3~1, ←← para cancelar
Propeller Guard: ↙+1+2
Sit Down: VC/PO 3+4
Meditate Position: SS+3+4
Rejuvenation: F
Life Siphon Throw: (1+4) ou (2+3)
Reverse Life Siphon: (1+4) ou (2+3)~→
Front Kick, Sword Slice: →→+3,1
Double Somersault, Sword Slice: ↓↘→+1
Standing Suicide, [Spinning Suicide]: ↓+1+4,[←+1,1,1...]
Turning Suicide, [Second Stab]: →,→+1+4,[→→]
Bad Breath Stance, Bad Breath: ←+1+2,(1 ou 2 ou 3 ou 4)
Sword Uppercut: ↓+1+2
Samurai Stab: ←←+1
Saw Blade: ←←+1,N,1, ←← para cancelar
Samurai Cutter: AG,←+1
Sword Slice, [Delay]: ↙+1,[↙]
Smoking Sword Slice: ↙+1,#↙
Copter Blade, Turnaround ou Fall: ↗+1+2,← ou ↓
Pogo Stick: 1+2
Forward Pogo Slide: →→
Sit Down: 3+4
Pogo Hop: ↗ ou ↑ ou ↖
Kangaroo Kick: 4
Flea Headbutt: 1+2
Sit Down: ↓+3+4
Sword Reversal: ←+1+4
Low Cancel: ↓ ou AG+(1+3) ou (2+4)

Spinning Sidestep[s]: ←+3+4,[x6]
Tenstring: 121:4::4:4::1::1:1:1
Eightstring: 121:4::4:4::1::3+4
Tenstring: 121:4::2::224:1::1
Tenstring: 44:2::2::4::4::1::1:1:1
Eightstring: 44:2::2::4::4::1::3+4
Fivestring: 44:2::2:1
Fivestring: 44:2::2:11

PAUL PHOENIX

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Shoulder Throw {1}: pela frente, 1+3
Shoulder Popper {2}: 2+4
Stomach Throw {2}: ←+2+3
Striking Shiho-Nage {1+2}: ↘+1+2
Shoulder Ram {1+2}: →→+1+2
Dragon Screw {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Tripping Hip Toss {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Hip Toss: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
[Mounted Punches,] Armbar: para agarrar, [1,2,1,] ou [2,1,2,] 1+2
Ultimate Punishment {1}: (2,↓+1,1), (N+4~1~1+2)

TÉCNICAS ESPECIAIS

1-2 Punches: 1,2
Punch, Kick ou Lowkick: 2,3 ou (↓+3)
Quick P-K Combo: →+2,3
Punch, Lowkick: 1,4
Hammer Smash: EL+1
Elbow Uppercut: ↓↘→+1
Death Fist: ↓↘→+2
Backdash, Bounce Tile Splitter ou Smoking Palm Strike: ↓↙←,1 ou 2
Backdash, Low Sweep, Elbow, Deathfist ou Lifting Leg: ↓↙←,3,2,1 ou >2
Sidestepping Shoulder Ram: →+1+4
Overhead Smash: →+1+2
Somersault Kick: →→+4
Ankle Kickout: EL+3
Elbow, Lifting Leg Punch ou Death Fist: AG,↘+2>2 ou 1
Thunder Liftpalm: LE+2
Elbow Smash: →→+2
2 Jumping Kicks: ↗+3,4
Jumping Boot: ↗+4
2 Jumping Kicks,Highkick ou Midkick ou Lowkick: →→+3,4,4 ou (→+4) ou (↓+4)
Stone Splitter: ↓+2
Lift Uppercut: ↘+2
Restless Taunt: ↓#(1 segundo)
Idiot Flip Kick: ↑+2+3+4
Super Flipkick *Law deve estar no time*: AG, ↖ ou ↑ ou

↘+3+4
Falling Leaf: ↓+4,2
Knockdown Highkick: CA 4
Tile Splitter: ↓+1
Death Fist: 2
Falling Leaf Combo: 4,2
Ultimate Tackle: ↙+1+2
Reversal: ←+(1+3) ou (2+4)
Super Death Fist: ←+1+2
Tenstring: 1232::1:2::1:4:2:1
Tenstring: 1231::4:2:1:4:2:1
Fivestring: 1231::2

NINA WILLIAMS

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Arm Turn {1}: pela frente, 1+3
Lifting Toss {2}: 2+4
Falling Elbow: 1,2,1
Arm Lock: 2,1,3
Embracing Elbow Strike {1+2}: ↘↘+1
Overhead Toss [Tag] {1+2}:↗+1+2 [~5]
Palm Grab {2}: ↓↘→,1+2
Rear Chickenwing Lock *Anna deve estar no time*: ~5
Neck Cutter Arm Bar {1+2}: 3,4,3,1+2
Knee Bash, Neck Snap {2}: 2,3,4,2,2
Falling Neck Snap {1}: 1,3+4,1,2,1+2
Turtleshell Flip {1+2}: 1,2,4,3,1+2+3
Standing Reverse Arm Lock {1}: 1,3,2,1
Rear Gatelatch Falconwing Squeeze {1+2}: 3,1,4,1+2,1+2
Falling Reverse Arm Lock {1}: 2,1,3,4,1+2
Knee Bash: ↓↙←,1+4
Standing Reverse Arm Lock {1}: 1,3,2,1
Rear Gatelatch Falconwing Squeeze {1+2}: 3,1,4,1+2,1+2
Falling Reverse Arm Lock {1}: 2,1,3,4,1+2
Octopus Special {2}: 2,1,1+2,1+2+3
Falling Neck Snap {1}: 1,3+4,1,2,1+2
Turtleshell Flip {1+2}: 1,2,4,3,1+2+3
Crab Claw {1}: ↓↘→,3+4
Rolling Arm Bar {1+2}: 3+4,3,4,1+2
Achilles Tendon Lock {2}: 3+4,4,2,1+2
Knee Cross Lock {1}: 3,1,4,2+4
Rolling Achilles Tendon Lock {1+2}: 1,3,2+4,3+4,1+2
Groin Hyperextension {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Whipping Toss {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Jumping Overhead 3-Limb Break: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
[Mounted Punches,] Armbar: para agarrar, [1,2,1,] ou [2,1,2,] 1+2
[Mounted Punches,] Knee Cross Lock: [1,2,1,] ou [2,1,2,] 3+4

TÉCNICAS ESPECIAIS

Killing Blade: ←+1
Bitchslaps {Females can Reverse with 2}: ←+2,2
Roshambo Kick: (→→) ou ↓↘→+3
Flipstomp : (→→) ou ↓↘→+4
Turning Slap: →→+1
Panther Claw: →→+2
Jab, Two Highkicks: 2,3,4
Jab, Lowkick, Highkick ou Uppercut: 2,↓+3,4 ou 2
Jab, Kick, Lowkick, Uppercut [Tag]: 2,3,3,2
Jab, Kick, Lowkick, Kick, (Lowkick): 2,3,3,4 ou (↓+4)
Jab, Double Palm: →+2~1+2
Sidestepping Double Palm: EL+1+2
Palm Uppercut: EL+2
Snake Shot [Forwards ou Backwards Crouchdash]: EL+1 [→ ou ←]
Double Shot: EL+1,2
Sidestep Sweep: EL+4
Dragon's Tail: AG,↘+4
Leaping Hunting Kicks: ↗+4,3,4
Backflip: ↑~ ↖
Divine Cannon: (↙+3+4) ou (↓,↙+3)
Falling Ankle Kick, Lifting Leg Kick: ↙+4,3
Foot Stomp: ↓+3+4
Lifitng Knee: LE+3 [1+2]
Standing Reverse Arm Lock Multithrow Starter: 1+2
Step In, Upward Slap: ↓↘+2
Forearm Chop: ↙+2
Lifting Uppercut: ↘+2
Double Palm: (→ ou LE)+1+2
1-2 Punches: 1 ou (↘+1) ou (LE+1),2
[2 Punches], Double Palm: [1,2],→+1+2
(Punch, Lowkick) ou Roundhouse: (1,4) ou 4
2 Highkicks: 3,4
Lowkick, Highkick ou Uppercut: ←+3,4 ou 2
Kick, Lowkick: 3,3
Uppercut [Tag]: 2~5
Kick, Lowkick: 4 ou (↓+4)
Cross Blade: ↘+1+2
Twin Highkick: 3,4
Knockdown Highkick: CA →+4
Midpunch, Frontkick: (↓+1~N+4) ou (AG ou ↓+2,4)
Low Kick, Spinchop: (↓ ou AG)+4,1
Low Kick, (Juggling Uppercut ou Highkick ou Lowkick): (AG ou ↓)+3,(2 ou N+4 ou ↓+4)
Kick Combo, (Juggling Uppercut ou Highkick ou Lowkick): (3 ou 4),3,(2 ou 4 ou ↓+4)
Sidekick: ↘+3
Punch, Sweep, Highkick ou Uppercut: 2,↓+3,4 ou 2
Jab, Kick, Lowkick, Uppercut [Tag]: 2,3,3,2
Jab, Kick, Lowkick, Kick, (Lowkick): 2,3,3,4 ou (↓+4)
Jab, (Jab,Lowkick) ou Roundhouse: 2,(1,4) ou 4
Jab, 2 Highkicks: 2,3,4
Sidekicks, Lowkick ou Spinkick ou (2 Punches,Double Palm): 3,3, 3 ou 4 ou (1,2,1+2)
2 Punches, Double Palm: 1,2,→+1+2
Roundhouse: 4
Hop, Lowkick, Uppercut ou Sidekick ou (Lowkick) ou Roundhouse: ↗,N,↓+3, 2 ou 3 ou (↓+3) ou 4
Reversal: ←+(1+3) ou (2+4)
Low Cancel: ↓ ou AG+(1+3) ou (2+4)
Hunting Swan: ↙+1+2, ↑↑ para cancelar
Sleeping Breath: ↓↘→,↙+2+3
Tenstring: (1 ou ↘+1 ou LE+1)212:3:3:2::1:2:4
Tenstring: 1 ou ↘+1 ou LE+1)212:3:3:2::1:4:3
Tenstring: (1 ou ↘+1 ou LE+1)212::4:3::4:2:4:3

LEI WULONG

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Flying Sky Kick {1}: pela frente, 1+3
Neck Cinger {2}: 2+4
Thai Trip {1+2}: →→+1+2
Falling Elbow Trip {1+2}: ↗+1+2
Sailboat Stretch {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Punches/Crescent Kick {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Back Pushdown: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

Turning Punch, (CO): 1+2
Rushing Punches, Sweeping Kick ou Midkick: →,N+1>2>1>2,3 ou >4
Guard Melting Punches, (CO): →,N+2,1,2,1
Crescent Kick, 3 Punches, Low Kick: →+4,2,1>2,3
Crescent Kick, 3 Punches, Mid Kick [Crane Stance]: →+4,2,1>2>4 [↑ ou ↓]
Swaying Drunken Punch, [Drunk Stance]: ←+1 [~→]
Headbutt: ←+1+2
Double Snake Punch [Crane Stance ou (Panther Stance)]: →+1+2 [~→ ou (~↑ ou ~↓)
Elbow Drop, (VC/OO): ↗ ou ↖+2
Lifting Uppercut: ↘+2
Snake Punch, [Snakes Stance]: EL+1 [~→]
Swaying Drunken Punch, [Drunk Stance]: ←+1 [~→]
Drunken Punches [Drunk Stance]: EL+2,2 [~→]
Backflip[S], (CO): EL+3+4,[3+4],[3+4]
Rolling Kicks, (VC/PO): 4~4,3
Lifting Kick [Tag], (VB/PO): 3 [~5]
Rush Combo, (Kick ou Lowkick): →,N+4~1,2,3,(4 ou ↓+4)
Lightning Crescent, Midkick ou Lowkick: →,N+3,4 ou ↓+4
Flying Hawk Kick: →→→+3
Crescent, Low Sweepkick: 3,3
Rave Sweep, Rave Spin ou (Snake Stance): ↙+4,4 ou (~↓ ou ~↑)
Jumping Boot: ↗+4
Knockdown Highkick: CH 4
[Turning] Jumping Crescent Kick[s], [Quick Drop]: [→+]3~4,[↑],[↓]
Cartwheel Kick, VB/PO: 4~3
(CO): ←+3+4
(VB/OO): ↓+1+2
(FU/TA): ↓+3+4
Drunken Stance: →+3+4
(Snake Stance): →+2+3
(Snake Stance): (EL+1+4) ou (EL+2+3)
Low Cancel: ↓ ou AG+(1+3) ou (2+4)
Mid/High Punch Drunken Cancel: →+3+4
Tenstring: 121:3+4::2::1:4:1:4:4
Tenstring: 121:3+4::2::1:4:1:2:3
Ninestring: 121:3+4:3+4:3+4::1::1::2
Backturned Position - (CO): (←+3+4)
High Backfist: 1
Low Backfist, (CO): AG ou ↓+1
Turning Uppercut [Tag]: 2 [~5]
Elbow Drop, (VC/OO): ↖ ou ↗+2
Sweep, Rave Spin ou (Snake Stance): AG ou ↓+4,4 ou (~↓ ou ~↑)
Turn Around Liftkick: ↗+4
Backflip[s], (CO): 3+4,[3+4],[3+4]
Face Down/Feet Away Position - (VB/OO): (↓+1+2)
Slide: 4~3
Sweep: 3 ou 4
Roll Forward ou Back, Sweep ou Rising Midkick: (→ ou ←),(3 ou 4)
(VC/OO): 1
Stand Up: ↑
Face Up/Feet Away Position - (VC/OO): (↓+3+4)
Kangaroo Kick [Tag]: 3+4 [~5]
Sweep: 3
[Roll Forwards ou Back],Sweep, Rave Spin: [→ ou ←],3~4
Rising Midkick: 4
(VB/OO): ↓+1
Stand Up: ↑
Face Down/Feet Towards Position - (VB/PO): (4~3)
Low Cartwheel: 4~3
Sweep, (VC/OO): 3~4
Rave Spin: 3~4,4
Roll Forwards ou Roll Back, Rave Spin: → ou ←,3,4
Roll Forwards ou Roll Back, Rising Midkick: → ou ←,4
(VC/PO): 1
Sweep: 3
Rising Mid Kick: 4
Stand Up: ↑
(VC/PO)
Sweep ou Rising Midkick (VC/PO): 3 ou 4
Spring Up: 3+4
Roll Forward ou Roll Backwards, Sweep ou Rising Midkick: → ou ←,3 ou 4
(VB/PO): ↓+1
Eagle Stance: (←+1+4)
Hawk Claw Kicks: 3,3,3,3...
Crescent Kick [VC/PO]: ←+4 [~↓]
Tornado Uppercut: 2
Phoenix Kick: 4
Jumping Crescent Kick[s], [VC/PO]: ←+4,[↑],[↓]
Drunken Stance: (→+3+4)
Drunken Fist: 1
Life Drink: 1+2
Drunken Punches [Drunk Stance]: 2,2 [~→]
Falling Anklekick: 3+4
Snake Stance: (→+2+3) ou (→,N+1~↓)
Stabbing Punches, [Snake Stance]: 1,1,1,1,1,1,[→]
Midpunch *Stuns on CH: 2,[→]
Midpunches, [Dragon Stance]: 2,2,[→]
Rolling Kicks, (VC/PO): 4~4,3
Lifting Kick [Tag] (VB/PO): 3 [~5]
Midpunches, Lowpunch Combo, [Panther Stance]: 2,2,2,[→]
Low Jab Kick, (Snake Stance): 4
Cannon Kick, (VB/PO): 3
Dragon Stance to Drunken Throw, [Health Gain Drink]: 1+3,[1+2]
Face Right-Dragon Stance, Face Left-Panther Stance: ↑,N
Face Right-Panther Stance, Face Left-Dragon Stance: ↓,N

Dragon Stance: (→+2+3,↑) ou (→,N+1,2~↓)
Drunken Throw {1}, [Health Gain Drink], Drunk Stance: 1,[1+2]
Double Arm Strike, [Tiger Stance]: 1+2,[→]
Uppercut, [Tiger]: 2,[→]
High Crescent Kick: 3
5-Hit Combo: 4,1,2,3,4 ou ↓+4
Face Right-Tiger Stance, Face Left-Snake Stance: ↑,N
Face Right-Snake Stance, Face Left-Tiger Stance: ↓,N
Panther Stance: (→+2+3,↓) ou (→,N+1,2,1~↓)
Low/High Punch Combo: 1~2
Uppercut [Tag]: 2 [~5]
Guard Melting Punches: 2,1,2,1
Panther Tail: 3
Low Sweep [,One Legged Stance]: 3[~←]
Crescent Kick, 3 Punches, Low ou Mid Kick: 4,2,1>2,3 ou >4
Low Parry: →
Face Right-Snake Stance, Face Left-Crane Stance: ↑,N
Face Right-Crane Stance, Face Left-Snake Stance: ↓,N
Crane Stance: (→+2+3,↓↓) ou (→,N+1,2,1,2,4~↓)
Backfist, CO: 2
Crane Bill: 1
Hop Forward Low Kick: 4
2 Kicks, Punch, Kick: 3>4>2>3
Face Right-Panther Stance, Face Left-Snake Stance: ↑,N
Face Right-Snake Stance, Face Left-Panther Stance: ↓,N
Tiger Stance: (→+2+3,↑↑) ou (→,N+1,2,1,2~↓)
Overhead Swipe [Tag]: 1 [~5]
Overhead Swipe: 2
Kick, Punch Combo, Lowkick ou Highkick: 3,1>2>1>2>3 ou >4
Fast Sweep: 4
Trip Kick: ↓+4
High/Mid Parry: →
Face Right-Snake Stance, Face Left-Dragon Stance: ↑,N
Face Right-Dragon Stance, Face Left-Snake Stance: ↓,N

LEE CHAOLAN

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Neck Fracture {1}: pela frente, 1+3
Chastisement Punch {2}: 2+4
Knee Bash: →→+3+4
Harassment {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Stunner {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Bulldog: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

1-2 Punches: 1,2
5 Punch Combo: 1,1,1,1,1
Punch Combo: 1,1,1,1,(2,2) ou (2,→+2>2) 6 ou 7
Backfist Rush: ←+1,1,2
Rave Punches: 2,2
Rave Combo: →+2>2>2
Rear Cross Punch: EL+2
Quick Silver String: ↗+3
Lee Screw: (EL direita+3) ou (EL esquerda+4)
Slice kick: ↙+3
Step-In Kick: ↗+3
Heel Drop: →→+3
Dragon Slide: AG,↗,↓,↗+3
Falling Dragon Slide: →→,N+3+4
Shredder: →→+N+3,4
High ou Mid ou Low Shredder: 4 ou (↗+4) ou (↓+4)
Handspring Backflip: ←←+N+3+4
Head Kick[s], Step-In Kick ou Feint Hammer: 3,[3],[3],→ ou ←+3
Low Kick, Head Kick[s], Step-In Kick ou Feint Hammer: ↓+3,3,[3],[3],→ ou ↓+3
Mist Wolf Combo: ←+3>3
Mist Feint, Mist Trap: ←+3~3~4
Infinite Kicks: LE+3,3,d+3,3,...
Silver Sting: →+3+4
Shaolin Spinkicks: 4,3,4
Roundhouse, Somersault: 4,↑+3
Silver Whip: →+4
Silver Heel [Taunt Stance] ou [Tag]: ←+4 [~3] ou [~5]
Cutter, [Taunt Stance]: ←←+4 [~3]
Somersault Fakeout: AG,(↖ ou ↑ ou ↗)
Low Flipkick: AG,(↖ ou ↑ ou ↗)+4
High Flipkick: AG,(↖ ou ↑ ou ↗)+4
Rainbow Flipkick: AG,(↖ ou ↑ ou ↗)+3+4
Blazing Kick [Tag]: ↓↙+4 [~5]
Low Shinkicks, Midkick [Taunt Stance]: ↓+4>4,4,4 [~3]
Low Kick, Shaolin Spinkicks: ↓+4>4,3,4
Low Kick, Roundhouse, Flipkick [Tag]: ↓+4>4,↑+3 [~5]
Silver Tail: ↓,↘+4
Silver Demon *Kazuya deve estar no time*: 2,2,1
Mist Step: →,N
Silver Cyclone: ↓+3+4
Silver Fang, [Cancel]: ↙+1+2, [↑↑]
Tenstring: ↗+1:22:13:3:3:4:3:4
Taunt Stance: 3+4
Fist, Provocation Stance: 1
Uppercut: 2
Scatter Kick: 3
Snake Edge: 4
Axe Kicks: 4,4
Sidestep: ↑ ou ↓

KUNIMITSU

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Flying Press {1}: pela frente, 1+3
Jawcrusher {2}: 2+4
Hip Lock {1+2}: ↙+1+3
Jumping Headthrow {↘}: →+1+4
Avalanche {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Dizzy Cyclone [Tag] {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4 ou (2+5) [~5]

Reverse Neck Toss: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

Backfist: (→+2) ou (CO 2)
Punch, (Highkick ou Lowkick): 2,(3 ou ↓+3)
Rushing Elbow: 1+2
Crouch Dodge: ↓+1+2
Winter Wind: EL+1+2
Spinning Hilt Strikes: ←#+1,1,1,1,1,1
Spinning Hilt Strike[s]: ←+1,[1],[1],
Spinning Low Sweeps: ↙+3,[3],[3]
Spinning Low Sweep ou Falling Tree Kick: 3 ou (→+4)
Spinning Leg Sweeps[s]: ↓#,↙+3,[3],[3],[3]
Spinning Leg Sweep ou Falling Tree Kick: 3 ou (→+4)
Spinning Trip Sweep: ↓#,↘+3
Dashing Uppercut [Tag]: →→+2 [~5]
Uppercut [Tag]: ↘+2 [~5]
Jumping Knee: →→+4
Poison Wind Flipstomp: ↗+3+4
Fairy Wax: AG ou d+3+4
Growling Jewel: →+3+4
Kunai Dragontail: EL+3+4
Reverse Flipkick: CO 3
Shark Dive, (CO): →→+1+2
Shark Attack: →→+3+4
Shark Dive: 1+2
Reverse Flipkick: ~3
Flying Shadow: 3+4
Midair Flip, Headkick: →→+3,4
Lightning Kicks: 3,4
3 Highkicks: 4,4,4
Backflip: ↑~↖
Kunai Stab: ↙+2
Kunai Skyfall: ↑+1+2
Kunai Spin: ←+1+2
Kunai Murder: ←+2
Kunai Advance: →→,N+2
Tenstring: 121::4::4:4::1::2:3:2

KING

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Swinging DDT {1}: pela frente, 1+3
Brainbuster Suplex {2}: 2+4
Coconut Crush {2}: ↘+2+3
Tombstone Piledriver {2}: ↙,f+2
Giant Swing {1}: →←↙↓↘→+1
Wishbone Powerbomb {1+2}: →↘↓↙←+1+2
DDT {1+2}: AG,↙~↙+1+2
Figure-4 Leglock {1+2 Escape, 3+4 Reversal}: ↙+1+2
Sidestepping Elbow Lock Multistarter {1+2}: EL+2+4
Jaguar Driver {3+4}: ←↙↓↘→+1
Flying Press {3+4}: 1+2
Boston Crab: 1+2,3,4,1+2
Irish Whip, [Tag Line *Armor King deve estar no time*] {2}: ←+1+2 [~5]
Whip Down {3+4}: 3+4
Quickslam {2}: 2+4
Spin and Let Go {1}: 1+3
Turn and Let Go {1+2}: 1+2
Low Throw Powerbomb {1+2}: ↓+(1+3) ou (2+4)
Elbow Lock Multistarter-(F) {2}: ↘,↘+2+4
Standing Achilles Hold {2}: →,N,↘+2+3
Scorpion Death Lock {2}: 1+2,3,1,1+3
STF {1 Escape, 1+2 Reversal}: 1,2,3,1+2
Indian Death Lock {1+2 Escape, 3+4 Reversal}: 1+2,1,3,1+2
Romero's Special: 1,3,4,1+2,3+4
Reverse Arm Hyperextension {1}: →,N,↘+1+4
Double Arm Snap {1}: 1+2,1+2
Russian Leg Sweep {2}: 1+2,4,2+4
Arm Crucifix: 4,3,4,3+4,1+2
Chicken Wing Face Lock {1+2}: 2,1,1+2+3
Reverse Guillotine Choke {1}: 2,1,3,1+2+4,1+2+4
Rolling Death Cradle {2}: 1+3,3+4,2+4,1+2,1+2+3

GROUND THROLE

Mini Swing (VC/PO) {1}: ↙+1+3
Crotch Headbutt (VC/PO) {2}: ↙+2+4
Figure-4 Leglock (VC/PO) {1+2}: ↙+2+4
Camel Clutch (VB/PO) {1}: ↙+(1+3) ou (2+4)
Crucifixion (VC/OO) {1+2}: ↙+(1+3) ou (2+4)
Chicken Wing (VB/OO) {1+2}: ↙+(1+3) ou (2+4)
Bow Break (Right) {2}: ↙+(1+3) ou (2+4)
Strangle (Left) {1}: ↙+(1+3) ou (2+4)
Flip Over Left Side {1}: ↙+(1+3) ou (2+4)
Flip Over Right Side {2}: ↙+(1+3) ou (2+4)
Reverse Arm Clutch Multistarter {1 ou 2}: →↘+(1+3) ou (2+4)
Backdrop {1}: 2,1,1+2
German Suplex {1}: 3+4,1+2
Powerbomb {After Cannonball- 1}: 1,2,3+4
Giant Swing {1, After Superfreak- 2}: 2,1,3,4
Double Elbow Lock Multistarter: ↘+1+2
Cannonball {After Backdrop- 2}: 2,2,1+2
Manhattan Drop {2}: 3+4,1+2,1+2+4
Superfreak: 1,2,3+4,1+2
Wishbone Powerbomb {2, depois dp Superfreak-1}: 3,1,2,3+4,1+2+3+4
Argentine Backbreaker {1}: pela esquerda, 1+3 ou 2+4
Cannonball Multistarter-(G) {1}: EL+2+4
Atomic Knee Buster {2}: pela direita, 1+3 ou 2+4
Cannonball Multistarter-(G) {2}: EL+2+4
Half Boston Crab: por trás, 1+3
Cobra Twist Abdominal Stretch: (2+4) ou (2+5)
Octopus Slam: ←→+1+2
Cannonball Multistarter-(G): EL+2+4
Mounted Punches: para agarrar, (1,2,1) ou (2,1,2)
Armbar, Cistlock: 1+2,1+2
Knee Cross Lock: 3+4
Elbow Lock, Necksnap: 1+2
Armbar, Cistlock: 1+2,1+2
Knee Cross Lock: 3+4
Elbow Lock, Necksnap: 1+2

TÉCNICAS ESPECIAIS

1-2 Punches: 1,2
Straight Right, Uppercut: 2,1
Turnaround Kick, (CO): ←+4
Dust Kick: CO 3
Spinning Headboot: EL+3+4
Uppercut, (CO): 1+2
Backhand: >1
Elbow Drop ou Knee Drop: ↗+2+4
Rising Uppercut: LE+2
Knucklebomb: →,N,↓,↗+1+2
Elbow Smash, Gut Punch: ↗+1,2
Jumping Knucklebomb: ↗+1+2
Smash Uppercut : →→+2
Middle Smash: →→,N+2
Jaguar Backbreaker {1+2}: 1+2
Jumping Powerbomb {3+4}: 1+2,↑,↓,N+3+4
Flying Cross Chop: →→+1+2
Offensive Push: de perto, →→+1+2
Frankensteiner: ↗+3+4
Side Swipe: ↗+2
Mid Punch, Uppercut: ↓+1~N+2
Jumping Roundhouse Kick: →+4
Jail Kick: →→+4
Knockdown Highkick: CA 4
Jumping Boot: ↗+4
Satellite Drop Kick: C+3+4
Drop Kick: 3+4
Black Shoulder: →+2+3
Flying Body Splash: →,→+2+3
Straight Arrow: EL+2
Ultimate Tackle: (↓,↙) ou (AG)+1+2
Ankle Smash ou Dynamite Uppercut: AG,↘+1 ou 2
Ali Kicks, (Ali Kicks) ou (Middle Smash): ↓+3+4,(4,4) ou (2)
CH Ali Kick, (Ali Kicks) ou (Ali Kicks, Middle Smash): ↓+3+4,(4,4,4,4) ou (4,4,2)
Elbow Drop: ↓+1+2
Mid/High Kick Reversal: ←+(1+3) ou (2+4)
Low Cancel: ↓ ou AG+(1+4) ou (2+3)
Jaguar Lariat: (→+1+2) ou (CO 1+2)
Moon Press: CO 1+4
Tenstring: 121:1::24:4:4::1:(1 ou 3)
Tenstring: 121:1::3:3:4:4:1:(1 ou 3)
Tenstring: 121:1::3:3:4:3:2:1+2

FOREST LAW

TÉCNICAS DE AGARRÃO

Twin Dragonstrike {1}: pela frente, 1+3
Leg Grab Takedown {2}: 2+4
Dragon Dive {1}: →+2+3
Chastisement Punch {1+2}: ↘+1+2
Bulldog: 1,2,1+2
Dragon Knee {1+2}: →→+3+4
Headlock, Head Kick {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Dragon Crotch Punch {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Throat Punch: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

5 Punch Combo: 1,1,1,1,1
Punch Combo: 1,1,1,1,(2,2) ou (2,→+2>2) 6 ou 7
1-2 Punches: 1,2
Power Counterjab: ←↙↓↘→+1
Backhand: CO 1 ou 2
Double Knuckle: 2,2
Power Uppercut [Tag]: LE+2 [~5]
Overhead Smash: →+1+2
Dragon Knuckle Combo: →+2,2>2
Gut Punch Massacre, Backfist: EL+2,1,2>1
1-Inch Punch : →+2~1
1-Iinch Punch Counterhit Tagout: CA →+2~1~5
Leaping Kick: N
Lei, Heihachi, Bryan, Hwoarang, Jin, Kuma
Digital Hans Headslide *GunJack ou P-Jack devem estar no time*: N
Knuckle Bombo *Armor King deve estar no time*: N
Slide: ~↓
Lei, GunJack, Bryan, Hwoarang, Jin, Kuma, P-Jack
Burning Knuckle Bombo *Armor King deve estar no time*: ~↓
Knuckle Bomb *King ou Alex/Roger deve estar no time*: N ou (~↓)
Elbow Uppercut, Tagout *Paul deve estar no time*: 1~5
Tag, Elbow, Falling Ankle Sweep *Paul deve estar no time*: 2,2
Tag, Backflip, Power Fist: 1
2 High Kicks: 3,3
Feint Midkick: →+3
Flipkick [Tag]: 4 [~5]
High Kick: 3
Flipkick [Tag]: 4 [~5]
Lowkick, Highkick: ↓+3,3
Flipkick [Tag]: 4 [~5]
Sidekick: 3
Flipkick [Tag]: 4 [~5]
Sidekick: 3
Flipkick [Tag]: 4 [~5]
High Kick, Spin Kick, High Kick: 4,3,4
Knockdown Highkick: CA, 4
High Kick, Flipkick [Tag]: LE+3,4 [~5]
Flip Kick [Tag]: 3+4 [~5]
Double Flipkick: 3
Hopkick, Flipkick [Tag]: ↗ ou ↑ ou ↖+3,4 [~5]
Dragon Slide: AG,↘↓↘+3
Low Flipkick [Tag] : AG,↖ ou ↑ ou ↗+4 [~5]
Double Flipkick: 3
High Flipkick: AG,↖ ou ↑ ou ↗+4
Super Flipkick: AG,↖ ou ↑ ou ↗+3+4
Backflip, Skyscraper Kick [Tag] : AG,(↗ ou ↑ ou ↗),N,4 [~5]
Midkick, Flipkick: LE+4,3
Flipkick [Tag]: ↗+4 [~5]
Double Flipkick: 3
Jumping Boot: ↗+4
Dragon's Tail: ↙+4
Thrust Kick, Flipkick: ↘+4,3
Elbow, CO: ↙+2
Frogman, [Lie Down VC/OO]: 4[~↓]
Lifting Uppercut: ↘+2
Dragon Slashkick: →→→+3
Bicycle Kick: EL+3+4
Headkick, Flipkick [Tag]: 3>4 [~5]
Junkyard Combo [Tag]: ←+2,3,4 [~5]
Frogman, [Lie Down VC/PO]: ↓+3+4[~↓]
Low Punch, Flipkick: ↓+2,3
Low Kick, Flipkick [Tag] : ↓+3,4 [~5]
Low Kick, Flipkick [Tag] : ↓ ou AG+4,3 [~5]
Roundhouse, Flipkick: 4,↑+3
Dragon Storm [Tag]: ←+1>2>1 [~5]

Kiai Tame Powerup, Blackout Punch, [Mugging Attack]: 1+2+3+4, 1,[3]
Taunting Stance: ←+1+2
Killer Backhand: 1
Dragon Upper [Tag]: 2 [~5]
Low Fake Step: 3
High/Medium Punch Parry: ←+1+2
Tricky Trap: 1 ou 2 ou 3 ou 4
Tricky Fist: 2
Tricky Midkick ou Lowkick: 3 ou 4
High/Medium Cancel: ←+(1+3) ou (2+4)
Low Cancel: ↓ ou AG+(1+3) ou (2+4)
Dragon Fang: ↙+1+2 ou ↑↑ para cancelar
Tenstring: ↘+1:22:13:3:3:4:3:4
Tenstring: ↘+1:22:13:3:↓+3:↓+3:(3 ou 4):4:4
Tenstring: ↘+1:3:2:2:3:3:3:4:3:4
Tenstring: ↘+1:3:2:2:3:↓+3:↓+3:(3 ou 4):4:4

EDDY GORDO

TÉCNICAS DE AGARRÃO

180 Scoot Leg Toss {1}: pela frente, 1+3
Handstand Leg Toss {2}: 2+4
Spiraling Hip Toss {1+2}: ←↙↓↘→+1+2
Side Flip Flop {1}: pela esquerda, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Spinning Neck Kick {2}: pela direita, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)
Over The Top Legtoss: por trás, (1+3) ou (2+4) ou (2+5)

TÉCNICAS ESPECIAIS

Standard Position
1-2 Punches, Backflip Foot Kickout ou Dropkick, (SIT): 1,2,4,3 ou ~4
Triple Flurry: →+2,1,4
Lunge Punch: ←+2
(HND): →+1+2
Thomas Flare, (SIT): 3~4
(HND): ←
Low Flairsweeps, [HND]: 4,4 [,←]
Low Flairsweep, Cabeçada: 4,1+2,1+2
Macaco [HND]: 3+4 [,←]
Heran Bago: 3~3
Sattelite Moon, Hotplate, (SIT): 4,3,3
Queixada: LE+4
Kickup [Tag]: ↘+3+4 [~5]
Jumping Jack, [SIT]: (↖ ou ↑ ou ↗)+3+4 [,↓]
Jumping Smack Down: (↙ ou ↑ ou ↗)+1+2
Boomerang Kick: →→+3+4
Flapjack: AG+3+4
(HDN) ou (SIT): ← ou ↓
Quick Knee: ←+3
Arrow Kick, (HSP): →+3
Lungekick: →→+3
(HND) ou (SIT): ← ou ↓
Toetap, (HND): ↘+3
(SIT): ↓
Rasteria, Midkick: ↙+3,3
Rasteria, Mid Slipkick, (SIT): ↙+3,N+3
(HND): ←
Monkey Trick [HND]: →+4 [,←]
Low Ankle Sweep, Highkick: ↙+3,4
Haule: AG,↙+4
Armada, Rasteria, Chibata: ←+4,3,3
Armada, Rasteria, Low Kicks, [HND]: ←+4,3,4,4 [,←]
Armada, Double Lowkicks, Cabeçada: ←+4,3,4,1+2,1+2
Armada, Double Backflips: ←+4,4,3+4
Meia Lua de Compasso: ↙+4,4,4,4...
Roundhouse Kick: ↑+4
Backflip Foot Kickout ou Dropkick, (SIT): →→+4,3 ou ~4
Sidestep: 1+2
Handslaps, ToeTap, (HND): EL+1+2,3
Handslaps, Kickup: EL+1+2~3
Low Banda: EL+1+4
Cruncher: EL+2
Voo Doo De Marcego: EL+3
(HND) ou (SIT): ← ou ↓
LoLEweep, Low Turdkick: EL+4
LoLEweep, Tripping Sweep: EL+4,3
LoLEweep, Flapjack: EL+4,3+4
(HND) ou (SIT): ← ou ↓
Aerial Kicks: EL+3+4,3+4,3+4,↗+3+4
(SIT): ↓
Armada de Costes, LoLEweep ou (Kickup): EL+↑+3,3 ou (~3)
Armada de Costes, Low Kickout, (SIT): EL+↑+3,3+4
Backflip: ↑~↖
Spinning Cyclone: ↙+3+4, ←← para cancelar
Tenstring: 4~3::4:2:44:3+4:(3+4)(3+4):↙+3+4:↗+3+4
Eightstring: 4~3::4:2:43:4:(1+2)(1+2)
Sevenstring: 4~3::4:2:43:4:4
Sixstring: 4~3::4:2:43:3
Handstand Position - (HND): →+1+2
(Handstand Walk Forward) ou (Standard Position): → ou ←
Handstand Tilt, (HND): (↑ ou ↓)~N
Low Sweeper: (3 ou 4)
Low Rider, Boot Up, (HND): ↓+3+4
Punch, Triple Lowkick: 1,3,4,4
Punch, Lowkick, Midkick: 1,4,4
Punch, Sliding Lowkicks: 2,4,3
Scoot Lowkick ou (Slide Midkick) ou (Midkick Feint): 3 ou (←+3) ou (←+3)
Helicopter, (HND): 4
Thomas Flare, (SIT): 3+4
Thomas Flare, (SIT): 3~4
(HND): ←
Low Flairsweeps, [HND]: 4,4 [,←]
Low Flairsweep, Cabeçada: 4,1+2,1+2
Drop In Kick, (HND): (↓ ou ↑)+(3 ou 4)
(SIT): ↓
Sitdown Position - (SIT)
Cabeçada: 1+2,1+2
LoLEweep, Midkick: 3,4
Kickup: 3~4
Back Handspring, [HND]: 3+4 [,↓]
Back Handspring, Arrow Kick, (HND): 3+4,3
Stinger, Back Handspring, [HND]: 4,3+4 [,←]
Low Flair Kickup, (HND): 4~3
Thomas Flare, (SIT): 3+4
Low Flair Sweeps, [HND]: 4,4 [,←]
Low Flair Sweep, Cabeçada: 4,1+2,1+2

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos -Tel.: (011) 6979-6644
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 -Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 -Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701- (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 -Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 -Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Paráná, 288 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 271 -Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E . Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 -Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 -Tel.: (021) 569-9043
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
FREGUESIA - Est. dos Três Rios, 200 - BL 3 - Loja 119 - Tel.: (021) 443-85
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 - L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b -Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - R. do Imperador, 772 -S/L 6 e 8 - Tel.: (024) 242-8887 (Galeria Marches
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104 - BL01 -Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 -Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L -Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)
JOINVILLE - R. Dr. João Colin, 377 Centro - Tel.: (047) 433-7429

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444